

XBOX 360 - PLAYSTATIO... SP - vita - NINTENDO WII - NINTENDO DS - N3ds - PC

ANÁLISIS

- BINARY DOMAIN
- THE LAST STORY
- ASURA'S WRATH
- SOUL CALIBUR V
- CATHERINE

AVANCES

- STREET FIGHTER X TEKKEN
- YAKUZA: DEAD SOULS
- KID IKARUS: UPRISING
- MASS EFFECT 3

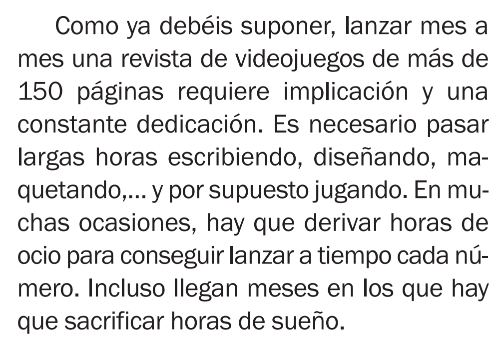
SSX

DESCÁRGANOS GRATIS

briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm guiltybit.com


GAMES TRIBUNE MAGAZINE
Mayo 2011
Abril 2011
Marzo 2011
Febrero 2011
Enero 2011
Diciembre 2010
Noviembre 2010
Octubre 2010
Septiembre 2010
Revistas
gamestribune.com
Noticias
Contacto
ya no tienes excusas para no llevarnos contigo

Gracias



Como ya debéis suponer, lanzar mes a mes una revista de videojuegos de más de 150 páginas requiere implicación y una constante dedicación. Es necesario pasar largas horas escribiendo, diseñando, maquetando,... y por supuesto jugando. En muchas ocasiones, hay que derivar horas de ocio para conseguir lanzar a tiempo cada número. Incluso llegan meses en los que hay que sacrificar horas de sueño.

Triste es decir que el trabajo en exceso va quemando por mucho que sea aquello que más te gusta y motiva. Tu cabeza da vueltas. Y cuando sientes que no puedes más siempre aparece un pequeño claro entre las nubes, como una estrella solitaria en una noche de luna nueva. Una estrella que te da fuerzas suficientes no solo para seguir adelante, sino para hacerlo con más fuerza que nunca.

Por este motivo, esta editorial quiero dedicarla personalmente a todos aquellos que han sabido iluminar el camino de GTM. A un equipo formado por maravillosas personas que saben arrimar el hombro en los momentos difíciles. A una multitud de lectores que saben reconocer el duro trabajo que hay detrás. A todos los colaboradores que mes a mes nos dan la mano. A las empresas distribuidoras. Y en resumen a todos. GRACIAS

.



Jose Luis Parreño
Director de GTM
@joseluisgnr

GTM



ISSN 2014-4652

Games Tribune Magazine es una publicación gratuita impulsada por la **Asociación Games Tribune Magazine**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º D, Pamplona, e inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones, Grupo 1, Sección 1 y Número Nacional 594967.



DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

REDACTOR JEFE
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
José Barberán Humanes
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Rodrigo Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
Octavio Morante
Daniel Meralho
Sergio Colina
José Miguel González

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras
Pedro Sánchez

COLABORAN
Tréveron
Roberto Pastor
Isaac Viana (Isako)

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
contacto@gamestribune.com

HABITUALES

ESPECIALES

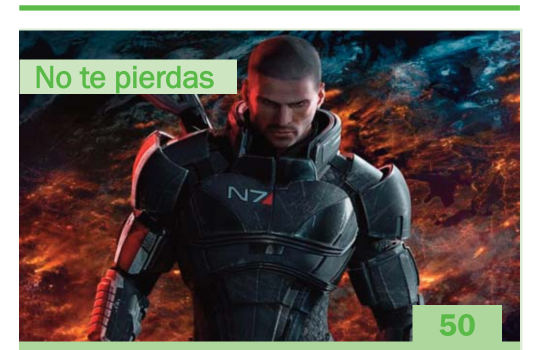






índice

AVANCES



No te pierdas



ANÁLISIS



Sorprendente

Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Relmente estas preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?

GAME OVER

El primer programa satírico sobre videojuegos

GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.

www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

"Y si alguna vez hemos ofendido a alguien... ¡Qué se joda!"

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

Assassin's Creed III confirmado para el 30 de octubre

Durante un evento entre inversores de Ubisoft, Yves Guillemot, presidente de la compañía, anunció que la tercera parte numerada de la saga Assassin's Creed III verá la luz el próximo 30 de octubre. Aunque no se han anunciado plataformas, es casi seguro que llegue a PC, PlayStation 3 y Xbox 360, y ya veremos a Wii U.

Mucho se ha rumoreado sobre esta nueva entrega. Desde si Ubisoft dejaría descansar la saga al menos durante un año, hasta sobre su localización. Los últimos rumores apuntan a que la acción estará ambientada en la Francia del siglo XVIII, en plena revolución francesa. Habrá que esperar a una confirmación oficial por parte de Ubisoft.

CoD: Black Ops tiene el mejor final de un videojuego

El libro Guinness de los récords ha otorgado el premio al mejor final de un videojuego a Call of Duty: Black Ops, título que llegó al mercado hace casi 2 años superando todos los registros de ventas.

La decisión no ha pasado desapercibida y no han sido pocos los usuarios que han mostrado su desacuerdo con el ganador elegido.

La organización realizó una lista con los 50 mejores finales, donde el título de Activision superó a otros como BioShock, Portal y Red Dead Redemption. Tras Call of Duty: Black Ops se encuentran Halo: Reach, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Call of Duty: Modern Warfare 2 y God of War.

Dragon's Dogma dará acceso a la demo de Resident Evil 6

Los usuarios que adquieran una copia de Dragon's Dogma, título que llegará a PlayStation y Xbox 360 el próximo 25 de mayo, tendrán acceso anticipado a la demo de Resident Evil 6.

Cada copia del juego incluirá una tarjeta con un código de descarga. En el caso de Xbox 360, los usuarios podrán descargar la demo a partir del 3 de julio, 60 días antes que los usuarios de PlayStation 3, que tendrán que esperar hasta el 5 de septiembre.

El lanzamiento de Resident Evil 6 está previsto para el 20 de noviembre y su anuncio confirmó el giro hacia el género de la acción que ya empezarón con la quinta entrega de la saga. La acción transcurrirá en China y tendrá tres personajes jugables.



Nintendo sigue batiendo récords de ventas. En menos de un año Nintendo 3DS ha vendido 5 millones de unidades en Japón, siendo la primera consola de la historia que alcanza esas cifras en tan poco tiempo en el mercado japonés



Double Fine consigue financiación para una nueva aventura gráfica

El estudio fundado por Tim Schafer, co-creador de míticos títulos como The Legend of the Monkey Island y Grim Fandango, ha conseguido el dinero suficiente para el desarrollo de una nueva aventura gráfica. Tras recibir el “No” por parte de diferentes distribuidoras, el creativo decidió recurrir a Kickstarter para que los usuarios interesados pudieran realizar la aportación económica que quisieran. Schafer comunicó que necesitarían un mínimo de 400.000 dólares para llevar a cabo el proyecto, cifra que pronto se quedó pequeña al alcanzar el millón de dólares en apenas 24 horas.

Los usuarios recibirán obsequios en función de la cantidad aportada: acceso a la beta, materiales exclusivos, una cena con Tim Schafer y Ron Gilbert... Además 2 Player Productions publicará un documental con el proceso de desarrollo del título una vez lanzado al mercado. Durante el proceso publicará una serie de vídeos protagonizados por Tim Schafer hablando sobre el desarrollo y las últimas novedades.

El lanzamiento está previsto para octubre de este año para PC, Linux, Mac, dispositivos iOS y Android. Estará disponible a través de Steam y sin DRM.



Borderlands 2 se estrenará el 21 de septiembre

La editora 2K Games y la desarrolladora Gearbox han anunciado que Borderlands 2 llegará el 18 de septiembre a Norteamérica y el 21 a Europa para PC, PlayStation 3 y Xbox 360.

Actualmente en desarrollo por Gearbox Software, Borderlands 2 es la secuela del aclamado shooter-looter que incluía un modo cooperativo de cuatro jugadores y que combinó un intenso caos en primera persona con elementos de rol. Además, los fans que reserven el título con antelación recibirán acceso al Club Premiere Borderlands 2, con el gratificantes bonus y extras para el juego.

Siguiendo el mantra “más grande, mejor y más fuerte”, Borderlands 2 cuenta con nuevos personajes, habilidades, nuevos ambientes diversos e imaginativos, misiones y enemigos únicos, armas, materiales y botines más brutales y emocionantes. Todas estas características se unen en una historia que lleva a los jugadores al mundo de Pandora para acabar con el célebre Jack El guapo y su corrupta Corporación Hyperion, bien en una campaña en solitario o en un modo cooperativo de hasta cuatro jugadores.

Ya está disponible la beta de Starhawk

Sony ha anunciado que ya está disponible para descargar la beta de Starhawk en PSN.

Los jugadores pueden participar en 16 intensas misiones de combate en dos entornos distintos: Scourge and Space. Al contrario que los demás juegos de acción en tercera persona, el innovador sistema Build & Battle permite a los jugadores modificar y cambiar el campo de batalla mientras combaten.

Los usuarios disponen de varias estructuras base para construir armamento de defensa y de ataque, vehículos como el propulsor Vulture y el Hawk para efectuar rápidos despliegues y asaltos a las bases, y armas como las torretas de rayos o el generador de escudo para rechazar a los enemigos; todo ello al alcance de un botón.

Vodafone anuncia sus tarifas para PS Vista

PlayStation Vita 3G/Wi-Fi estará disponible desde el 22 de febrero por 199 € para clientes de contrato que elijan una tarifa de Internet Móvil desde 25 €/mes y por 249 € con una tarifa de Internet Móvil desde 15 €/mes. Ambas opciones incluyen un descuento en tarifa del 50% durante 3 meses. Para los clientes que prefieran prepago, pueden obtenerla por 319 € con 3 meses de navegación gratis (1 GB). El pack Vodafone en las tiendas de la operadora, tanto en contrato como en prepago, incluye de regalo una tarjeta de memoria de 4 GB.

PlayStation Vita 3G/Wi-Fi también estará disponible para clientes de Vodafone a través de su Programa de Puntos.

PS Vita puede encontrarse en tiendas desde 250€.

EA anuncia Medal of Honor Warfighter

El último número de la revista oficial de Xbox 360 (OXM) ha confirmado el desarrollo de Medal of Honor Warfighter, la segunda entrega desde el reinicio de la saga hace ya dos años. El estudio Danger Close vuelve a ser el encargado de su desarrollo, tanto del modo campaña como del multijugador, a diferencia de la primera entrega en la que DICE desarrollo las modalidades online.

Para esta ocasión el estudio contará con el Frostbite 2.0, el motor gráfico utilizado en Battlefield 3 y que tan buenos resultados ha dado.

Se espera que EA muestre por primera vez el título durante la GDC que tendrá lugar en San Francisco en marzo y anuncie la fecha de lanzamiento, además de las plataformas para las que está siendo desarrollado.



GTM Geek News: Especial MWC 2012

GTM en la Mobile World Congress

Desde el 27 de febrero hasta el 1 de marzo se celebra en Barcelona la feria más importante a nivel mundial sobre tecnologías móviles: la Mobile World Congress. Durante esta semana se congregan algunas de las figuras más importantes del mundo de la tecnología, y miles de empresarios trajeados y periodistas internacionales colapsan los hoteles más lujosos de la ciudad condal.

Games Tribune está entre esos medios y queremos poneros al día de las novedades más importantes sucedidas en la feria. Como esta revista ha de aparecer el día 28, coincidiendo con pleno transcurso del evento, hemos aprovechado las últimas horas del cierre editorial para hablaros de lo acontecido durante el primer día, que no ha sido poco. El mes que viene encontraréis más detalles del evento una vez finalizado.



Nokia 808 Pureview

El teléfono con cámara de 41 megapíxeles



Históricamente, Nokia ha sido siempre una compañía con derecho a sacar pecho por las cámaras de sus terminales. Un claro ejemplo es sin duda el Nokia N8, teléfono que pese a moverse con Symbian, sigue siendo el predilecto de muchos. Y para nada lo cambiarían por un iPhone o por un Android de gama alta. Ahora si, es el momento de su jubilación para darle paso al increíble Nokia 808 Pureview.

Como bien indica el titular, este dispone de una cámara con un sensor con la friolera de 41 megapíxeles, de lejos el mejor sensor montado sobre un terminal móvil. No obstante, como supondréis puede ser una locura guardar imágenes con tal calidad. Inteligentemente, el Nokia 808 Pureview interpola los píxeles creando uno solo a partir de varios. Esto nos permite guardar fotos a 5 MP con una calidad mucho mayor o grabar vídeo a 1080p incluso haciendo uso del zoom óptico.

Nokia 808 Pureview nos permitirá vídeo a 1080p con zoom óptico 3x

El terminal se mueve con un procesador de 1.3Ghz, 512 MB de RAM y sistema operativo Symbian Belle. Una pena no hayan apostado por Windows Mobile.



Huawei saca los dientes

4 procesadores a 1,5Ghz

Otra de las protagonistas del primer día de feria ha sido sin duda Huawei. La compañía china, cada día con más adeptos, es famosa por fabricar teléfonos Android de bajo coste con unas especificaciones bastante decentes. Ésta ha dado un golpe sobre la mesa y, antes de ver los movimientos de la competencia, ha presentado el Huawei Ascend D Quad. Nos encontramos con un teléfono con un procesador de ni más ni menos que 4 núcleos a 1,5Ghz, posicionándose como uno de los smartphone más potente anunciado hasta el momento. Éste dispone además de 1 GB de memoria RAM y una GPU dedicada.

El Huawei Ascend D Quad llegará al mercado durante el otoño de este mismo año en 2 versiones: una con batería de 1800mA y otra con 2500mA llamada Huawei Ascend D XL. Este segundo, como su nombre indica, será ligeramente más grande y de mayor peso.

HTC también empieza fuerte

Por último, no queremos dejar de destacar la bestia de HTC: el HTC One X. Como en el caso del Huawei, el juguete de HTC tendrá unas especificaciones que asustan: procesador nVidia tegra 3 con 4 núcleos a 1,5Ghz y 1GB de RAM. Pero si por algo hemos querido destacar el teléfono de HTC es por su pantalla Super LCD2 de 4.7 pulgadas unidas a un excelentísimo diseño en blanco y negro. La pantalla además tendrá una resolución de 1280x720 píxeles, haciéndole sombra hasta a las famosas retina display de iPhone.

El mes que viene os resumiremos lo más destacado del evento. Estamos seguros que lo mejor está por llegar.

Mundo Smartphone: Apalabrados

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder



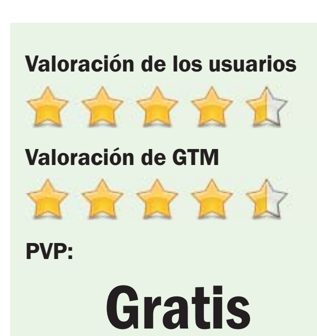




Apalabrados es el último fenómeno social del que posiblemente estés ya al tanto. Se trata del clásico juego de palabras cruzadas adaptado a los nuevos tiempos, y cuyo éxito está siendo sorprendentemente rotundo. Es difícil no conocer alguien de tu entorno cercano que no esté enganchado al más comúnmente conocido Scrubble para móviles.

Con una interfaz sencilla e intuitiva, Apalabrados nos propone jugar contra cualquiera de nuestros amigos sin importar el terminal que tenga, ya sea iOs o Android. Sólo tenemos que conocer su nombre de usuario e iremos intercambiando jugadas por turnos. Con cada jugada, recibiremos una notificación en nuestro terminal, indicándonos que podemos continuar cuando queramos. De la misma manera, podremos estar jugando diferentes partidas de forma simultánea, pudiendo ver el estado de cada una de ellas de forma ágil. Los idiomas disponibles son Español, Inglés, Francés, Italiano, Alemán, Holandés, Portugués, Sueco, Catalán. El juego irá validando nuestras palabras mediante un diccionario que, todo sea dicho, tiene acepciones algo extrañas.

No obstante, lo mejor de Apalabrados es su precio: 0€. Si no somos escrupulosos y aceptamos ver publicidad con cada jugada podremos disfrutar Apalabrados de forma totalmente gratuita. También podremos pagar algo menos de euro y medio para jugar sin publicidad.





SpaceCat

SpaceCat es un juego realmente peculiar que, si no fuera por sus protagonistas, podría haber pasado desapercibido. Y hubiera sido una verdadera lástima, pues es realmente divertido. En el manejaremos un ovni pilotado por un gato, y nuestra misión será atravesar distintos niveles buscando tres ratones de goma para posteriormente aterrizar en la meta.

Suena a la típica idea absurda y del montón. Y así sería si no fuera por una jugabilidad realmente sólida y un diseño de niveles más que correcto. A esto hay que añadirle una gran cantidad de desbloqueables la mar de divertidos. Vale la pena darle una oportunidad.



Valoración usuarios



Valoración de GTM

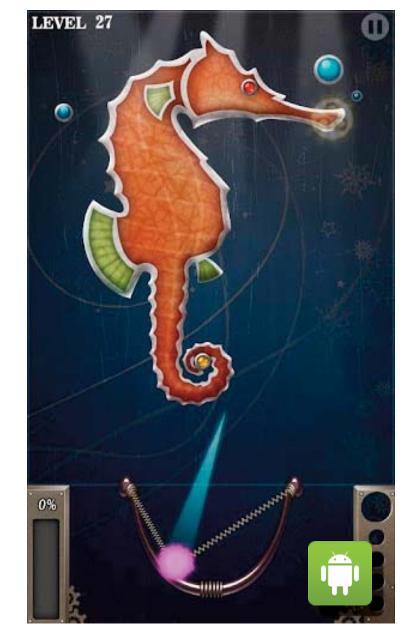
PVP: gratis



Ceramic Destroyer

Otra agradable sorpresa para terminales Android lanzada durante el pasado mes. En Ceramic Destroyer encontraremos una curiosa mezcla de habilidad y puzles en la que tendremos que lanzar bombas con el fin de destruir en mayor parte el objeto situado en la parte superior de la pantalla. Dispondremos de varios tipos de bombas de forma limitada, viéndonos obligados a trazar una estrategia para destruir el objeto según su forma.

Se trata de un juego adictivo con un buen número de niveles. Además, su estética esta bien cuidada y es totalmente gratuito. Consigue que nos quedemos enganchados a nuestro terminal más de lo que quisiéramos.



Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP: gratis



Descargas digitales

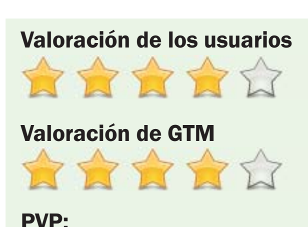
Marathon II Durandal

Antes de que Bungie se hiciera mundialmente conocida por el público general gracias a Halo, ya hizo sus pinitos con shooters en primera persona. Durandal fue probablemente el más reconocido de todos ellos. Originariamente para PC, gozó de gran repercusión entre el público español ya que al poco de ser comercializado lo regaló la revista Tiempo en uno de sus ejemplares. Estamos hablando de 1995.

12 años después Freeverse Hardware es el encargado de traer al marketplace una versión estilizada y mejorada de aquél clásico. Y lo hace con una recreación que es capaz de mantenerse fiel al original, a la vez que incorpora un buen puñado de notables mejoras que justifican su desembolso.

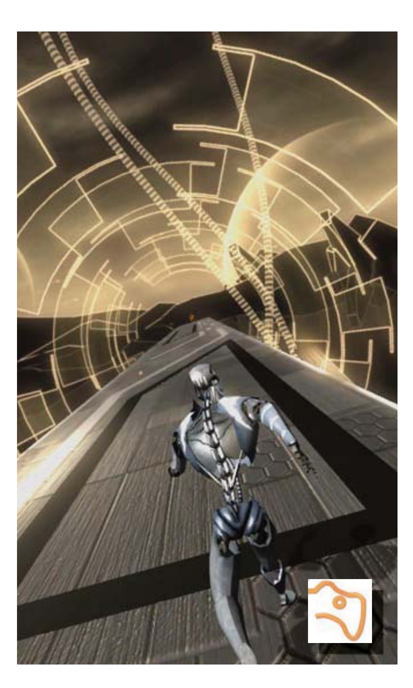
La primera de todas ellas entra por los ojos. El juego ha sido reprogramado con gráficos en HD y en formato panorámico. Y los 30Hz del juego original han dado paso a unos robustos y vertiginosos 60Hz, obteniendo un acabado bastante resulton teniendo en cuenta cuál era el punto de partida.

La segunda va totalmente enfocada al juego online. Ahora es posible jugar en modo competitivo y cooperativo formando un equipo de hasta 8 jugadores a lo largo de los numerosos modos de juego que incorpora.



PVP:

800 MSP



T.E.C. 3001

Ultimamente nos estábamos malacostumbrando a que los juegos indies fueran sinónimo de algo programado en cinco mínutos. Pero para volver a traernos ese halo de esperanza existen juegos como T.E.C. 3001, donde desde el apartado gráfico al jugable, pasando por el sonoro, todo parece estar mas que aceptablemente estudiado.

A través de sus niveles, aunque cortos, bastante bien equilibrados, debemos controlar a nuestro personaje en una frenética carrera donde recogemos baterías mientras vamos sorteando los distintos problemas que se nos presentan. Ya solo por su apartado técnico merece la pena darle una oportunidad. Y su mecánica de contínuo desafío sin mayor ambición, te puede entretener durante horas.

Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

240 MSP

Doom and Destiny

Doom and Destiniy nos propone una apuesta de rol de corte noventero. Gráficos de 16 bits, montones de skills y más de 12 horas de juego. Dentro del catálogo indie es, sobre el papel, uno de los que más tiene que ofrecer.

La historia se construye a partes iguales de los clichés típicos del género con giros argumentales bastante bien trabajados. En el somos niños elegidos que no saben quiénes son realmente y son teletransportados a un mundo mágico donde son los únicos capaces de derrotar al mal que asola la tierra.

Bien resuelto técnicamente, el mayor inconveniente lo encontramos en que muchas veces nos vamos a quedar bloqueados por culpa de NPJ's que estúpidamente se pondrán en nuestro camino.

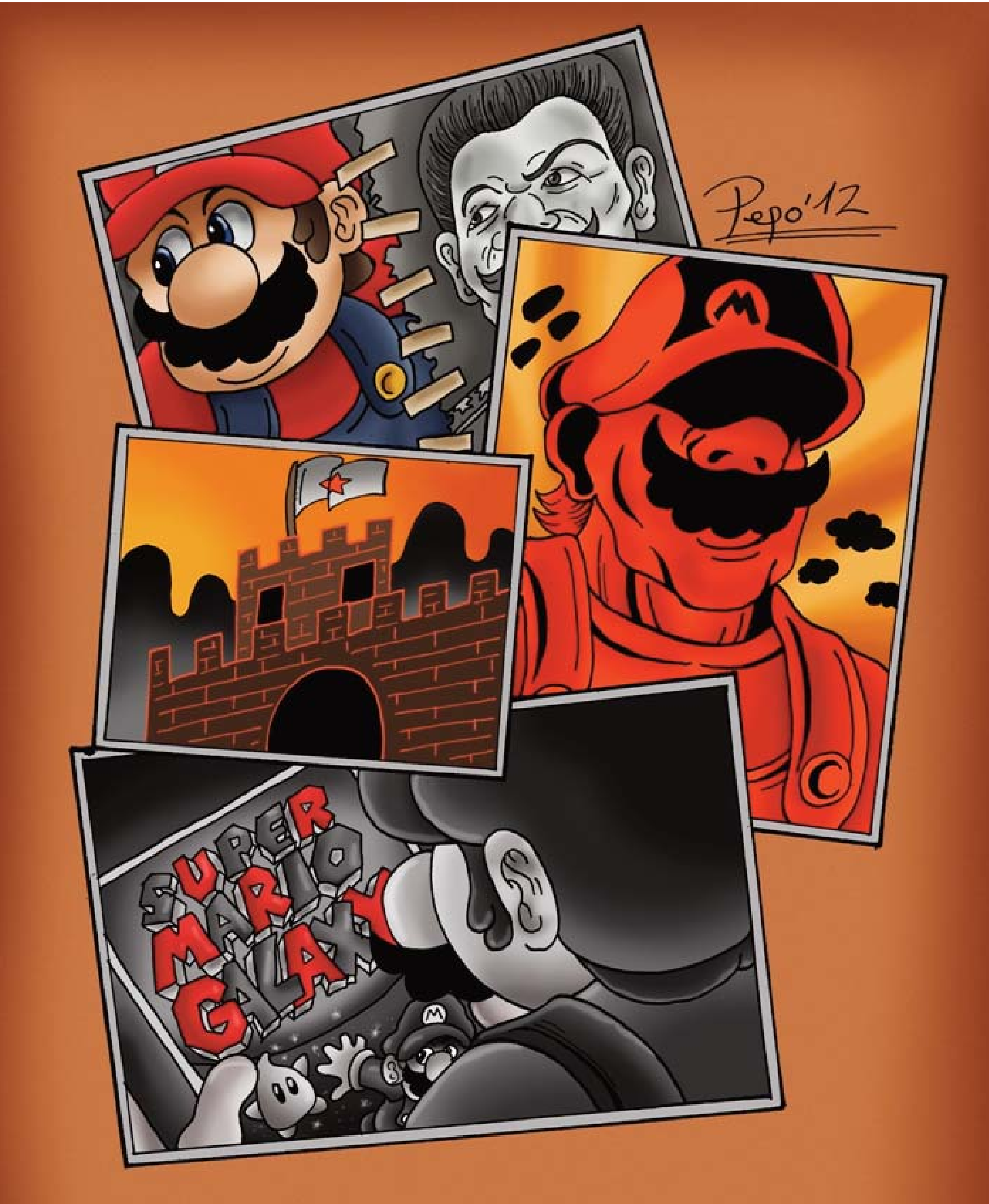


Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

240 MSP



las leyendas de los videojuegos

episodio 7: especial mario

Las Leyendas de los Videojuegos (VII)

Vuelve vuestra sección mensual de leyendas de videojuegos favorita, y lo hace con un nuevo especial, protagonizado en esta ocasión por la mascota de Nintendo, el popular fontanero Mario.

Los orígenes de Mario

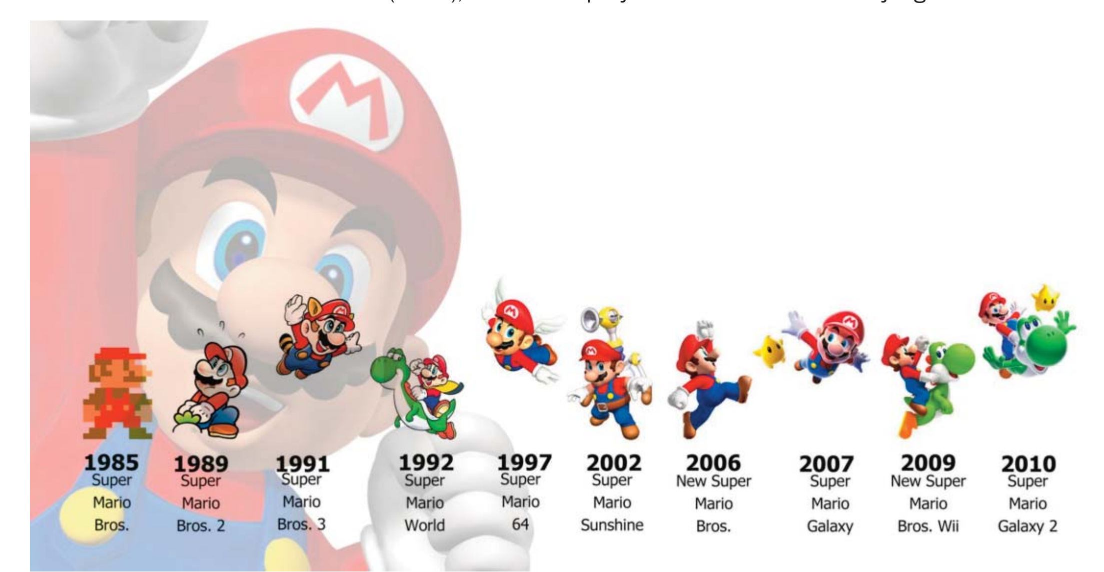
Para la primera aparición de Mario en un videojuego hay que remontarse a 1981 y el gran clásico Donkey Kong, por aquel entonces Mario no se llama aún Mario, sino Jumpman; y no es fontanero sino carpintero. ¿Por qué un personaje con gorra, bigote y regordete? no se trata de una decisión de diseño en sí, la tecnología de aquellos tiempos no permitía maravillas y todos estos detalles que hoy hacen reconocible a Mario fueron casi imposiciones de las limitaciones técnicas de la época en la que se desarrolló. La gorra se le puso porqué era imposible hacer nada parecido a pelo, el bigote servía para separar la nariz de la boca y hacer estos apreciables, el peto y el formato regordete de Mario permitían mostrar sus extremidades en todos los "sprites" que conformaban las animaciones de saltar y correr de Mario.

En 1982 Mario (aún Jumpman) asume su único papel de villano en un videojuego, en Donkey Kong Jr. es Jumpman el que ha secuestrado a Donkey Kong, y lo mantiene en una jaula, y el hijo de este debe rescatarlo.

Los dos Donkey Kong resultaron dos grandes éxitos, los primeros del gran Miyamoto, y Jumpman se convirtió en uno de los primeros iconos reconocibles de la emergente industria del videojuego. Tras protagonizar un par de Game&Watch, Miyamoto y Nintendo deciden aprovechar este tirón y convierten a Jumpman en Mario y pasa de ser carpintero a fontanero en Mario Bros. (1983), título en el que junto a su ¿hermano? Luigi debe exterminar distintas plagas que vienen de las tuberías, por eso el cambio a fontanero, profesión que mantiene a día de hoy aunque haya tocado otras muchas actividades y trabajos en los mas de 50 juegos que ha protagonizado.

Para el nombre del personaje Miyamoto no se complicó la vida, tomó el Mario del propietario del edificio de oficinas de Nintendo, por aquel entonces: Mario Segali.

Desde aquel 1981 Mario se ha convertido en el personaje más famoso del mundo del ocio electrónico. Ha protagonizado comics, series de televisión e incluso en 1993, una película con actores reales en la que el mismísimo Bob Hoskins dio vida al fontanero gordinflón. Nos quedamos con sus videojuegos.





¿Mario comunista?

Este rumor surgió a finales de los 80, el auge de internet hizo que se convirtiese en leyenda y ocupa entradas de multitud de webs y blogs, pero no solo de videojuegos, no es difícil encontrarlo también en blogs “serios” de temática general y política. Se afirma que Mario es en realidad un elemento de propaganda comunista. Puede resultar extraño ¿no? sigue leyendo y valora si todo lo que viene a continuación son solamente casualidades:

1 - La paleta de colores de Mario, a pesar de que en la primera portada de NES vestía de blanco, ya tenía el rojo como segundo color. Desde entonces el rojo paso a ser el color principal de la saga Mario y no solo en su vestimenta, si nos fijamos todo el universo del antiguo Jumpman está plagado de elementos rojos, y suelen ser fundamentales en el desarrollo del juego.

2 - Su parecido con Joseph Stalin, el primer Mario no era más que una amalgama de píxeles pero ya llevaba gorra y bigote, dos de los elementos característicos del líder comunista. Desde entonces el personaje de Mario ha ido evolucionando, pero siempre manteniendo un parecido más que casual con Stalin y elementos en su vestimenta casi iguales. De hecho Mario podría pasar perfectamente por una caricatura del dirigente soviético.

3 - El enemigo es el rey, desde los primeros juegos de Mario, el villano fue siempre Bowser, el rey Koopa. Entonces ¿el objetivo de Mario es solo salvar a la princesa en apuros o pelear contra la monarquía del tirano Bowser? ¿Será Mario el icono de la Revolución rusa contra el poder del Zar Bowser?

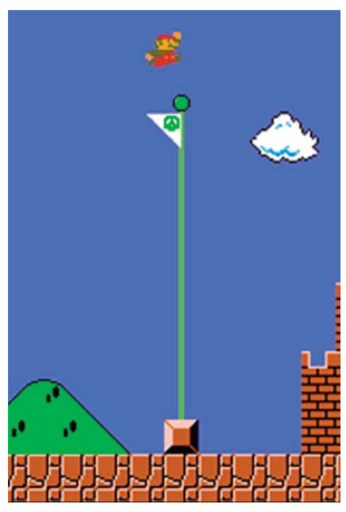
4 - Las banderas de final de fase, al terminar cada una de las fases, Mario quita una bandera y pone otra, la que quita es aparentemente la del rey Koopa, aunque bien podría pasar por la de la paz. La que iza no tiene duda, podía contener la M que sirve de logotipo al personaje pero no, iza una bandera con una estrella roja, símbolo principal del comunismo junto a la hoz y el martillo.

Debe ser el lector el que saque sus conclusiones, ¿son solo casualidades o algo más? parecen referencias excesivamente claras como para tratarse de simples coincidencias, pero también es cierto que buscando bien se pueden encontrar objetos y actitudes de la ideología capitalista, como puede ser la búsqueda obsesiva de monedas por parte de Mario. Tampoco parece que un comunista, en el caso de que lo fuese, se jugase la vida por salvar a una princesa, hubiese sido más lógico en ese caso que la secuestrada por Bowser hubiese sido una pobre trabajadora.

¿Comunista o capitalista? ¿casualidades o referencias intencionadas?

De una forma u otra resulta curioso como se puede sacar tanto tema de un personaje tan aparentemente plano como es Mario.





¿... y gay?

Así como la leyenda de un Mario comunista viene de tiempo atrás, recientemente ha surgido otra que habla de un Mario gay.

Todo surge a raiz de la publicación de Super Mario Galaxy para Wii en noviembre de 2007. Alguien se percató de que algunas de las letras en el título del juego tienen un efecto de brillo, sacando estas letras se puede leer U R M R G A Y, que se puede interpretar perfectamente como "you are mr. Gay", lo cual disparo los rumores acerca de las preferencias sexuales de Mario. A raiz de esto comenzaron a aflorar multitud de teorías acerca de la relación de Mario con Luigi, el porqué salva a la princesa pero nunca se les ha visto en actitud cariñosa y y otras muchas pruebas que no hacen más que alimentar la leyenda de que Mario es gay. Entonces, las comunidades homosexuales de todo el mundo se hacen eco y toman a Mario como un nuevo ícono, hasta el punto de que es uno de los personajes que más aparecen en toda cabalgata gay que se precie y webs como chueca.com lo convierten en el personaje de videojuego referencia para su comunidad.

Como suele ser habitual Nintendo no se pronuncia al respecto, lo cual algunos toman como un "quien calla otorga". Bueno, realmente si lo hace, aunque sea de una forma bastante sutil. En mayo de 2010 aparece la esperada secuela del juego de marras también para Wii. Algunas letras tienen el famoso efecto pero en esta ocasión no parecen tener ningún sentido: U R M I A Y. Sin ningún sentido hasta que a alguien se le ocurre ponerlas del revés y conforman Y A I M R U, que se interpreta como una confirmación de la leyenda: "yes, I am. Are you?". Sí, lo soy, ¿lo eres tú?

No parece ser fruto de la casualidad, lo que probablemente nunca sepamos con certeza es si se trata de una estrategia de la propia Nintendo o solo una broma de un diseñador que probablemente nunca hubiese imaginado hasta donde llegaría su mensaje.

¿Se puede saltar la bandera en Super Mario Bros?

Recuperamos una leyenda de las primeras entregas para este especial. Se rumoreó en su tiempo que era posible hacer que Mario saltase por encima de las banderas de todas las fases de Super Mario Bros y que tras ellas había fases secretas. Para lograrlo tenías que saltar desde una posición concreta o buscar algún objeto elevado que permitiese que el salto fuese mayor. Esta leyenda urbana es incierta aunque no del todo, el origen de la misma puede ser el hecho de que en dos niveles del juego (3-3 y 7-2) si es posible hacerlo, también en otros niveles, incluido 1-1, pero utilizando trucos. En internet podéis encontrar gran número de videos en los que consigue, pero cuidado, la mayor parte de ellos son fakes que han creado los usuarios para dar vidilla a esta leyenda urbana de uno de los personajes más queridos por todos nosotros.

TEXTO: J. BARBERÁN



Monográficos by GTM

MIKAMI

episodio 7

Calidad por encima de todo

Mikami es un obseso del buen trabajo. Sin llegar a gozar de un extenso currículo, es difícil encontrar aquél que no alcance unas cotas mínimas de calidad. Uno de los pilares de Capcom en su época dorada

Su carrera ha estado fuertemente ligada a la compañía nipona, y a muchas de sus franquicias con más solera. Tras unos inicios bastante discretos con juegos para GameBoy, fue en 1993 cuando comenzó a mostrar al mundo sus ganas por hacer las cosas bien. Aladdin para las 16 bits de Nintendo fue el primer hit que podemos encontrar en su carrera. Pero no el único.

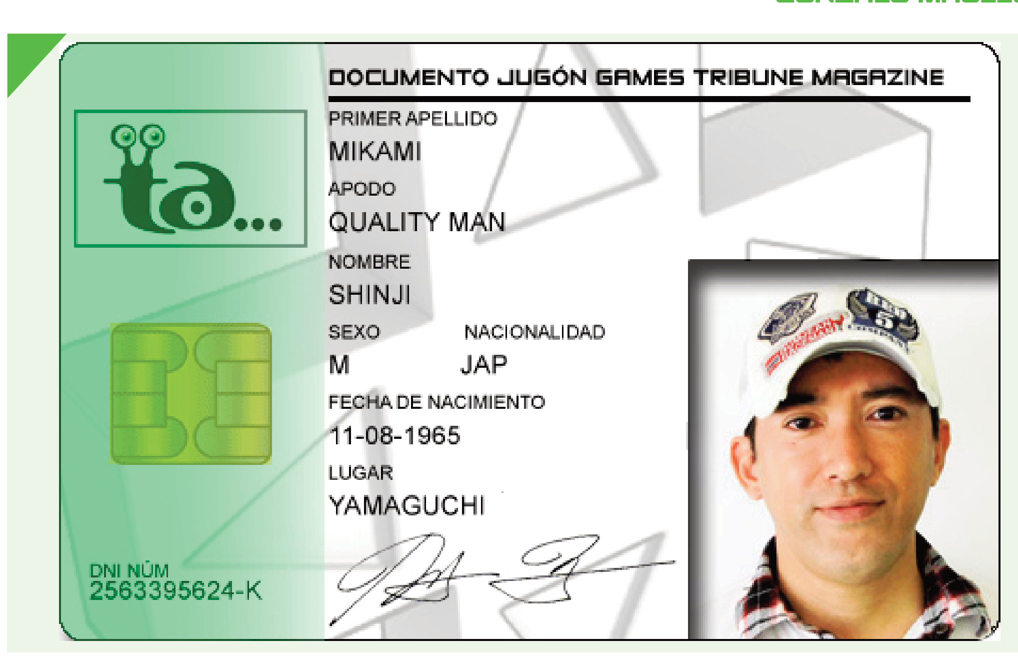
En 1995 comenzaron los rumores sobre el desarrollo de un nuevo juego que iba a hacernoslo pasar realmente mal. Su nombre no era otro que Resident Evil. El éxito de crítica y público que alcanzó con su lanzamiento en 1996 fue rotundo. Tanto es así que hoy es una de las franquicias más consolidadas de la industria del videojuego. Aunque su último juego fuera para la serie fuera el cuarto capítulo. A partir de entonces comenzaron una serie de movimientos en Capcom que acabó por arrinconarlo en estudios de desarrollo y empresas que a todas luces le quedaban pequeños. Apasionado por los juegos de terror, también es el responsable de la serie Dino Crisis. Una franquicia muy venerada en su época de los 32 bits. Y también tuvo mucho que decir en el nacimiento de la serie Onimusha.

En 2004 engrosó las filas del equipo dependiente Clover Studios. Pero poco después del lanzamiento de God Hand, Capcom decidió cerrarlo al considerar que no era lo suficientemente rentable.

Tras unos meses de incógnitas y rumores, pronto descubrimos cual iba a ser su próximo trabajo. Enrolado en Platinum Games, dió forma a Mad World para Wii y Vanquish para 360 y PlayStation 3. Juegos que gozaron de una gran acogida por parte de la prensa. Aunque no tanto a nivel de ventas.

Lo último que hemos visto de él es Shadows of the Damned. Un juego en el que hace equipo de dirección con su gran amigo Suda51. Notable.

GONZALO MAULEÓN



Popularizó el survival horror

Resident Evil

Valoraciónes





Aunque el género del survival ya tenía un serio precedente en PC con Alone in the Dark, Resident Evil puso la primera piedra en el camino para popularizar el género en el terreno de las consolas. Tal es su importancia que sentó las bases e influyó fuertemente en otros títulos que vinieron detras de él. Fue el referente durante muchos años. La imagen del primer zombie que nos encontramos en el juego forma parte de la historia de los videojuegos.

Después de él llegaron otros tres, siendo Resident Evil 4 una auténtica revolución, aunque profundiza en la acción. Galardonado por multitud de publicaciones a lo largo y ancho del globo que lo consagraban como el Juego del Año en el pasado 2005.

Entre sus virtudes, supo exprimir como nadie fuera de Nintendo el complicado hardware de GameCube. Al excelente 4, le acompañó Resident Evil Zero y REsident Evil, un brillante remake del juego original.

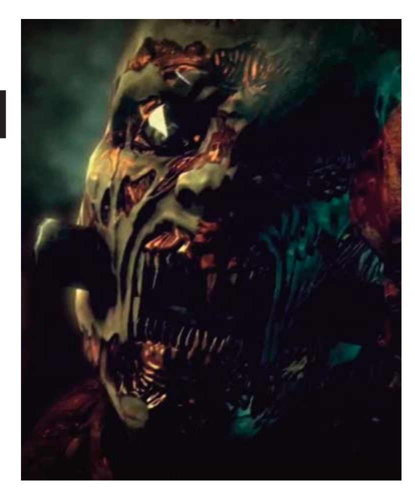
Un tandem de ensueño

Shadows of the Damned

Para entender el grado de implicación de Mikami en el proyecto habría que remontarse hasta 2005. En ese año Mikami y Suda51 lanzan al mercado Killer7, y este desarrollo forja una gran amistad entre ambos. Tanto es así que justo un año después comienzan a esbozar las trazas que marcaría un nuevo objetivo conjunto basado en el miedo.

A fuego lento, como se cocinan los buenos juegos, la primera vez que tuvimos ocasión de ver algo de él fue en el TGS de 2010. Y eso que Suda51 quería presentarlo a toda costa en el E3 de un año antes. Pero este año de preparación sirvió no solo para pulir defectos, sino para que Akira Yamaoka, responsable de las BSO de Silent Hill decidiera sumarse al proyecto tras poner punto y final a su relación contractual con Konami.

El juego vio la luz de cara al verano de 2011 tanto para PlayStation 3 como para X360. Y a pesar de ser un gran juego en todos sus apartados, acabó sucumbiendo al tan temido hype.



Valoraciónes





Lo próximo que veremos de él

Mikami Project

Tras Vanquish y Shadows of the Damned. Mikami se ha centrado en crear un estudio con el que sacar adelante su próximo trabajo. De lo poco que se sabe a ciencia cierta es que se tratará de un nuevo juego de terror. Todo lo demás son puras conjeturas.

A pesar de que ni siquiera se sabe el hipotético nombre de la criatura, el creativo nipón sigue gozando de un gran crédito dentro de las grandes distribuidoras. Tanto es así que recientemente Tango Gameworks, su nuevo estudio, ha sido adquirido por el potente grupo ZeniMax Media, dueños entre otras cosas de Bethesda y de id Software.

Esta adquisición ha abierto una buena cantidad de rumores sobre el próximo juego. Uno de los que más ha venido sonando es que usaría el revolucionario id-Tech 5, el motor gráfico que ya pudimos comprobar de lo que era capaz en el reciente RAGE.

Sea como fuere, este nuevo juego no lo veríamos nunca antes de finales del 2013. Con lo que es más que probable que debute ya en la próxima generación, y que de esta manera pueda cumplir con solvencia una de las mayores aspiraciones de Mikami: "*Hacer algo en auténticas 3D. Es mi meta desde el Resident Evil original el ser primero de la industria en desarrollar un survival lo más inmersivo posible*".

Fecha de salida

2013/14

Lo que se ha dicho de él

"'Se sabe realmente poco de lo próximo de Mikami. Y dentro de esto, solo queda agarrarnos a sus palabras en las que ya adelanta incompatibilidades en sus cargos que ha venido desempeñando. Este va a ser segun él, el último juego que dirija. A partir de entonces se dedicará de forma exclusiva a la presidencia de su nuevo estudio. "

3djuegos.com





Desde Ikaruga hasta la actualidad: los años ¿agónicos? de Dreamcast (capítulo 7)

Karous... Fin y principio

Asistimos a la despedida oficial y final de una consola de culto... ¿o no? El emblemático Karous constituyó el cierre del catálogo de Dreamcast, o más bien el de los juegos con licencia. Pero he aquí que la scene tomó el relevo... ¡y vaya relevo!

Sólo dos nuevos títulos habían alegrado un poco la vida del fan de Dreamcast en 2006. **Last Hope** inauguraba un 2007 que, inevitablemente, venía a ser el auténtico funeral de la última consola de Sega, al mismo tiempo que demostraba que desde el mundillo *indie* se podían hacer grandes cosas, más allá de aquellos juegos de *The Goat Store*, de aspecto más bien *amateur*. Como Febrero vio el lanzamiento de uno de los *shooters* más representativos de la consola: **Triggerheart Exelica**. Ah, pero aún quedaba un destello de gloria en el horizonte...

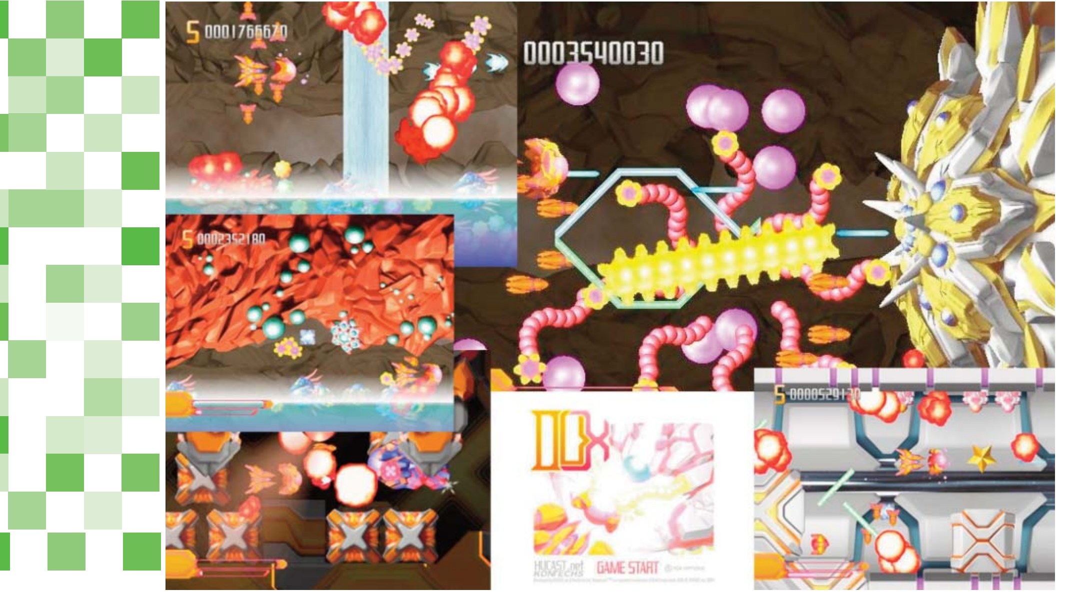
Karous vio la luz el 8 de Mayo de 2007 para convertirse en el último juego del catálogo, esta vez de verdad. Aunque su calidad quede fuera de duda, lo cierto es que esto le ha conferido un estatus y, sobre todo, un precio tal vez superior a lo merecido. Desarrollado por *Milestone*, es una suerte de secuela de Radirgy, también un *shooter* vertical con gráficos en *cel-shading*. No obstante, huye por completo del colorido de su predecesor y hace abundante uso de los grises, resultando en unos niveles que inspiran desolación e incluso, en ocasiones, cierta tristeza (de forma deliberada, debemos entender). La banda sonora compensa claramente este aspecto con una serie de temas musicales estilosos y originales, y el control de la nave es lo suficientemente interesante como para no aburrirnos: disparos, espada para realizar combos y escudo recargable para deflectar ataques enemigos mantendrán enganchados a los fans del género, pese a tratarse de un juego bastante corto y con ralentizaciones.

Y se acabó. Sega daba carpetazo así no sólo a su consola, convertida ahora en máquina de culto, sino a la fabricación de los GD-roms, su formato propio para recreativas Naomi.

Cuando los hermanos Yuan conviertieron su original puzzle a Dreamcast (lanzado en principio para GP32X), lo hicieron en un CD normal y corriente. La mecánica de juego consistía en agrupar 4 fi-



Wind & Water: Puzzle Battles es posiblemente el mejor juego independiente de DC hasta la fecha



Lanzado en 2009, Dux podría haberse convertido en un título sobresaliente pero sus contadas carencias pueden arruinar la experiencia de juego

chas del mismo elemento para que éstas desaparecieran, teniendo para ello que rotarlas hasta encajar en el cursor. **Wind & Water: Puzzle Battles** hace gala de unos bonitos gráficos 2D estilo 16 *bits* dibujados a mano, varios modos de juego incluyendo un divertido modo historia, diversos personajes y multitud de entretenidos minijuegos. El mimo que los de *YuanWorks* pusieron en su diseño se aprecia en docenas de detalles, desde las animaciones a la enganchante banda sonora, convirtiendo éste en uno de los mejores juegos independientes de la consola y, desde luego, el más completo. W&W se puso a la venta en Agosto de 2008, coincidiendo con el 10º aniversario del lanzamiento de Dreamcast en Japón.

En Junio de 2009, *Hucast* lanzó **Dux**, un *shooter* horizontal desarrollado exclusivamente para Dreamcast (y no convertido desde otra plataforma), incluyendo gráficos en alta resolución. Tras varios retrasos e incluso rumores de cancelación, el juego vio la luz rodeado de gran expectación entre los fans. Al igual que Last Hope (al fin y al cabo tenían uno de sus autores en común), el sistema de juego era tipo R-Type, con un “pod” o escudo móvil que podíamos dirigir a nuestro antojo para absorber proyectiles enemigos, y luego soltarlo a conveniencia. El diseño artístico brillaba con luz propia gracias a unos niveles muy coloridos, originales y llenos de detalles, pero llegando a resultar frustrante no saber en ocasiones si lo que teníamos delante era un enemigo o un elemento del escenario. Además, la dificultad era tan elevada como en Last Hope, pero teniendo que reiniciar el nivel tras ser tocados y, peor aún, con las vidas y continuaciones muy limitadas. Todos estos aspectos prometen ser subsanados en una próxima revisión, por ahora bautizada como Dux 1.5, actualmente en preparación según sus autores.

El 3 de Octubre, los hermanos Hellwig, de *NG:Dev.Team*, lanzaron una actualización del citado Last Hope en el que se incluyeron ciertas mejoras jugables y gráficas. La dificultad se vio reequilibrada y se añadieron balas de color rosa para mejorar su visibilidad, además de nuevos enemigos, efectos de sonido y detalles en los escenarios. Además, al morir ya no debíamos empezar de nuevo el nivel sino que lo retomábamos desde el mismo punto. Esta revisión se distribuyó en caja de DVD con el nombre de **Last Hope: Pink Bullets**.

A finales del mismo mes vería la luz **Rush Rush Rally Racing**, desarrollado por *Senile Team*, los autores de Beats of Rage (ese maravilloso motor gratuito que permite a los fans crear sus propios *beat'em up* personalizados). Como ya anunciaban los vídeos previos a su salida, ni un ápice del contenido del juego aspiraba al realismo, sólo a la diversión 100% *arcade* de los juegos simi-

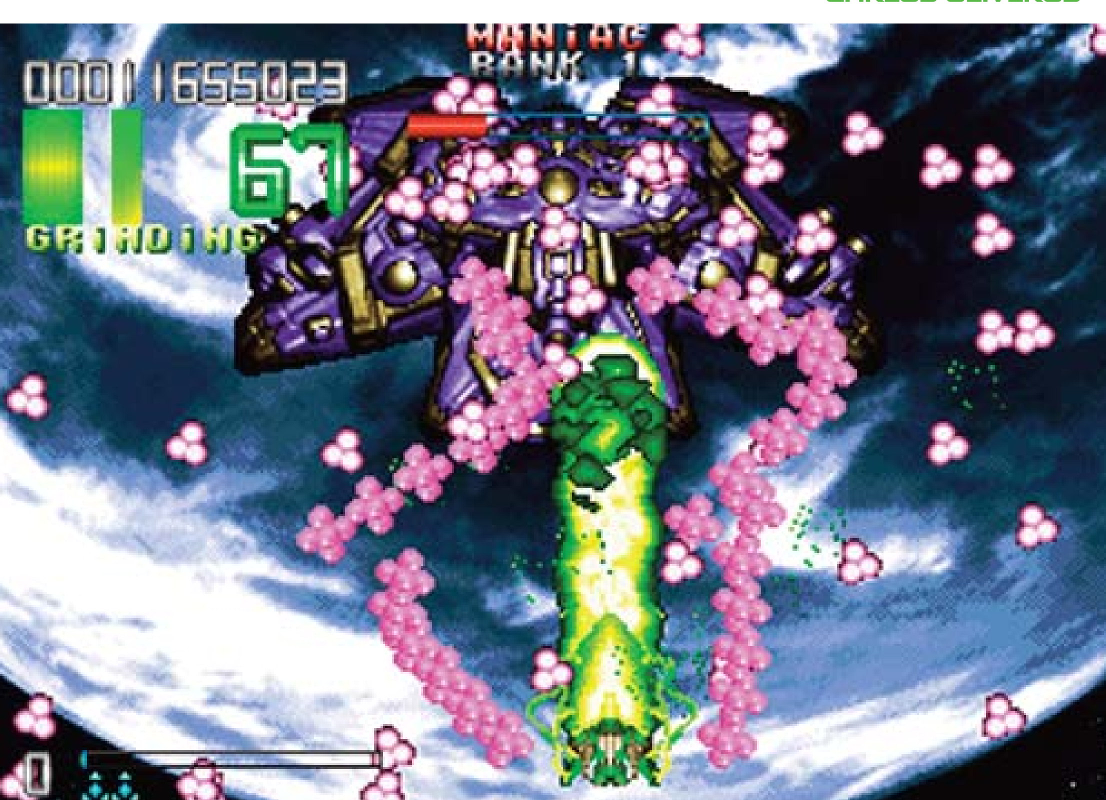
lares en la época de los 8 y 16 *bits*. RRRR era un juego de carreras con vista cenital, en 2D, al estilo de Micro Machines y tantos otros. Con gráficos sencillos pero resultones, una animación muy fluida y multitud de detalles que evidenciaban esos tres años de trabajo, el juego conseguía su objetivo: entretener, divertir y enganchar, tanto en solitario como en multijugador, con diversos modos de juego, finales y extras. Su elevada dificultad, que obligaba a dedicar tiempo a aprenderse los entresijos de los niveles, se veía compensada por un manejo preciso y una sobresaliente experiencia multijugador.

Por fin, casi terminando 2009, *The Goat Store* publica otro título de pretensiones modestas, **Irides: Master of Blocks**, a todas luces un clon del clásico de puzzle *Lumines*. Una vez más, se trataba de un juego muy simple, aunque en esta ocasión presentaba efectos gráficos interesantes y una mayor rejugabilidad que los anteriores. Había sido lanzado varios meses antes para iPhone recibiendo críticas generalmente positivas por su jugabilidad. Los usuarios que reservaron su copia de Irides para Dreamcast recibieron también la versión de iPhone gratuitamente.

Llegó 2010, y lo hizo con un solo lanzamiento *indie* para alimentar nuestra consola. **Fast Striker**, al igual que Last Hope, se ponía a la venta en Neo Geo y Dreamcast. *NG:Dev.Team* firmaba otro *shooter*, vertical y a pantalla completa, que hacía gala de un manejo muy cuidado y una curva de dificultad ajustadísima. Los escenarios presentaban un impresionante efecto de tridimensionalidad creado gracias a una auténtica bestialidad de megas en el cartucho de Neo Geo (más de 1500), aunque se moviera sin el menor esfuerzo en Dreamcast. Todos los aspectos del juego evidenciaban que se había creado pensando en los *arcades* y, de hecho, gozó de un razonable éxito en salones recreativos japoneses. No obstante, era un *arcade* para bien y para mal: pese a contar con 4 niveles de dificultad que lo hacían más accesible que la media del género, seguía siendo un juego corto aunque intenso, sin modos de juego adicionales. La versión de Dreamcast se distribuyó en caja de DVD en edición normal y limitada, que incluía un CD extra con la banda sonora, formada por unos pegadizos temas *techno* que contribuían a la ambientación del juego.

¡Y no os vayáis, que hay más!

CARLOS OLIVEROS







ARA PLAYSTATION 3 Y XBOX360

ro blog:

ribune.com

a.com/ssx

Haznos caso, Nintendo

A raíz de la confirmación de que Nintendo no arreglará un exploit de Mario Kart 7 porque "daría una ventaja injusta a los que no tengan parcheado el juego", me he puesto a pensar en todas las cosas que se ha dejado a medio hacer y las promesas incumplidas que ha realizado la gran N a lo largo de los años.

Y he llegado a la conclusión de que está última jugada no es sorprendente en absoluto. Hace años que estoy convencido que la máxima de Nintendo es dejar los proyectos a medio gas. Por ejemplo, recordad los Player's Choice, esas grandes ofertas que llevan saliendo al mercado desde los tiempos de Super Nintendo... Ofertas escasísimas, ridículas y nunca aprovechables por los viejos seguidores de la compañía. Algo que no ocurría, por ejemplo, con los Xbox Classics o los Platinum Games.

O las demos de juegos, que son un puñado mal contado y que acaban desapareciendo del bazar al cabo de unos meses. Vamos, que lo que menos me preocupa son esas demos que han empezado a aparecer en 3DS, esas que se auto-borran de la consola después de un determinado número de ejecuciones, porque estoy convencido que no veremos más allá de 20 o 30 a lo largo de toda la trayectoria de 3DS. Que diferencia con las demos de todos los productos XBox Live Arcade.

Y el agonizante sistema online de sus consolas... ¡Los usuarios de Nintendo envidiamos incluso a Sony! ¿Por qué no copian, directamente, el sistema de Microsoft, que se ha demostrado que es el más lógico, sencillo de entender y



nintendo Wi-Fi connection

respetuoso con el usuario?

Lo que vengo a decir: Nintendo deja las cosas a medias. Y no es novedad; es su política. Ahora el tema parches queda en el aire. Con lo fácil que es obligar a actualizar el juego si quieres jugar online, o a obligar a tener todos la misma versión si juegas en local. Pero no, Nintendo nos dice que no hay nada que pueda hacer para evitar que dos versiones diferentes de juego compartan datos. Como si no hubieran tenido tiempo y generaciones de consolas para darse cuenta. Nintendo: comienza a currarte tus promesas y obligaciones. Y comienza a hacerlo ya. Porque después de varias décadas dándote pingües beneficios, ya viene siendo hora de que inviertas un poquito de toda esa enorme cantidad de pasta en tus usuarios.

ISAAC VIANA (ISAKO)
PODCAST GAME OVER

Después de varias décadas dandote pingües beneficios, ya viene siendo hora de que inviertas un poquito de toda esa enorme cantidad de pasta en tus usuarios.



GTM Opina:

Skyrim está de mod...a



Dani Meralho

Redactor de GTM

La locura está desatada. Los jugadores se agolpan febrilmente ante las ingentes posibilidades que el nuevo taller de creación para Skyrim ofrece. Ahora sí Bethesda, ahora sí.

Hace poco más de una semana que pudimos constatar el aumento considerable de mods para Skyrim entre toda la comunidad videojugona. Más de dos millones de descargas --según Valve-- convertían desde ya a su criatura, en el referente del modeo digital y ejemplo a seguir por las futuras aportaciones de las compañías.

El **Creation Kit** de Bethesda- tiene gran parte de culpa, por su sencillez de manejo y porque



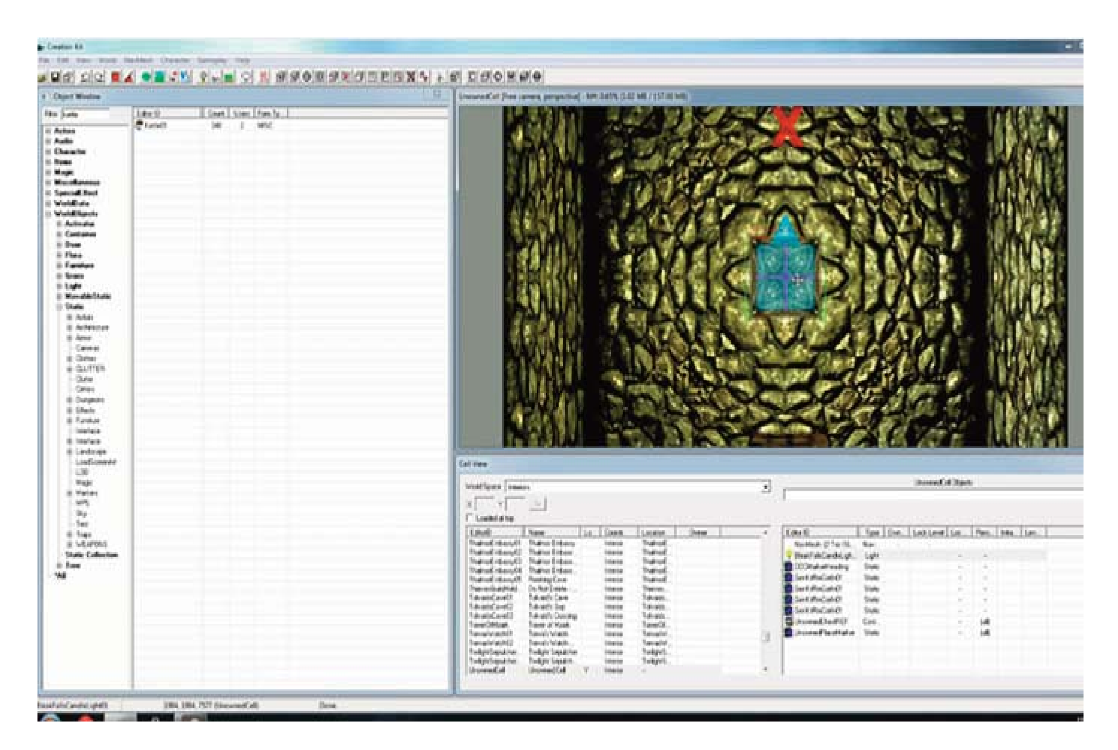
acerca --otra vez-- al usuario medio que desea probar suerte en el mundillo del diseño y scriptado. Si bien meses antes de su irrupción ya existían cientos de mods para descargar en las webs especializadas. Realizados estos con herramientas externas y por los usuarios más avanzados.

El mundo ha cambiado, "lo veo en el agua" y lo veo en la multitud de cada vez más fieles seguidores de este tipo de herramientas. En palabras de muchos, el sueño de todos y al que las únicas barreras que ponen límite es la propia imaginación del usuario.

Resulta chocante por otra parte, ver cómo la mayoría de los mods se dedican a mejorar, añadir o modificar aquellas opciones de las que carecía en un principio el juego original y que ya deberían de haberse incluído en la versión completa.

En Pc, of course. Esto no hace más que reforzar la idea de que los compatibles gozan de uno de los mejores estados de salud de su tiempo, siendo no pocos los que han decidido pasarse a su lado oscuro y disfrutar de sus bondades como Dios manda y con todas sus consecuencias.

meses antes de la irrupción del kit de creación de bethesda, ya había cientos de modificaciones para su descarga



¡Modear es libertad!

Y esto lo saben los cientos de usuarios que cada día plagan la red con nuevas creaciones. Algunas muy absurdas --todo hay que decirlo-- pero otras tan dignas de una expansión o un DLC como las creadas por el propio estudio.

Es el nuevo modelo a seguir. Ya tuvimos un primer acercamiento con Little Big Planet, pero ha sido con Skyrim cuando se ha demostrado cuál es el mejor método para crear fidelización a una marca: el Skyrim Workshop, un lugar al que todos los modders pueden acceder para colgar sus trabajos y probar los de los demás.

Ya lo hicieron con Oblivion y esta vez simplemente se han adaptado a la autopista que supone la red. Abriendo alternativas tales como la de encontrar trabajo a través del propio kit.

Sin embargo lo que no vemos tan claro es el hecho de que dicho extra sólo sea descargable a través de Steam, obligándo de algún modo al usuario a tener siempre dicha plataforma conectada y como medida contrapiratería.

Pese a todo, es de agradecer que donen esta libertad al usuario. Por ello les doy mi particular agradecimiento pues, a todos los que hicieron posible esta magnífica herramienta y en especial a Adam Adamowicz, quien como todos sabéis falleció este mes tras una larga enfermedad siendo todavía parte importante en Bethesda como artista y diseñador. Por tí Adam.

el tirón de orejas se lo lleva el hecho de que el kit de creación sólo sea descargable a través de Steam como medida contrapiratería

GTM Opina:

Hola PSVita

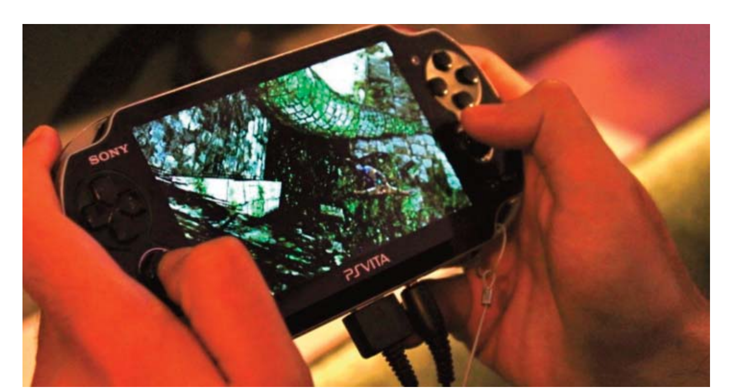


José M. González

Redactor de GTM

Llega PSVita, la portátil de Sony que competirá con 3DS por el mercado portátil; juegos exclusivos vendrían muy bien al futuro de la consola saliéndose de meros ports de sobremesa.

PsVita; espectaculares gráficos, la experiencia de juego de una consola de sobremesa en nuestras manos, online, conectividad con PS3, vaya, me suena de algo todo esto... ya se, me suena a la salida de la primera PSP. En su momento parecia que Sony iba a dar un gran golpe sobre la mesa en lo que a juego portátil se refiere, ya que la máquina en el momento en que salió al mercado era una bomba capaz de crear niveles de hype insospechados gracias a sus impresionantes características técnicas y a la serie de lanzamientos con los que iba a contar.



No fue así la cosa y todos esos sueños de grandeza (aún habiéndonos proporcionado buenos ratos, eso no se le puede negar) acabaron acumulando polvo y más polvo en un oscuro cajón de nuestra casa. Algo o, más bien, algunas cosas fallaron.

Leyendo en foros me encuentro con opiniones de algunos usuarios del tipo: "Ojalá salga un Mass efect" "A ver cuando tenemos un Call of duty" , ¿En realidad es esto lo que queremos para PSVita? Veo lanzamientos como Uncharted: Golden abyss o Little big planet que, ojo, no son malos juegos y estoy seguro de que me pueden gustar, pero no puedo evitar pensar que me gustarían más si los jugara en mi PS3. Esa es la sensación que tengo en muchas ocasiones con las portátiles, preferiría jugar a determinados juegos que salen para ellas en una versión sobremesa. Ya no digamos en el caso de que el juego en cuestión salga para los dos sistemas, como es el caso por ejemplo de Ultimate Marvel vs Capcom 3 donde ni me planteo comprarlo en versión portátil.

¿Queremos adaptaciones de juegos de las sobremesa o preferimos juegos exclusivos para nuestra portátil?



Con todo esto lo que quiero decir es que quizá deberían reservarse las portátiles, no para proyectos menores, claro está, pero sí para proyectos mas arriesgados, algo más alejado del mainstream y de meras adaptaciones de juegos de sobremesa o precuelas e historias alternativas que es lo que se suele hacer. Juegos con un aire diferente, iniciativas más independientes y exclusivas que se salgan de lo normal, algo que nos haga sentir que nuestra consola tiene algo especial que no se puede ver en otras, es decir, que no es una mera PS3 en pequeño.

Todo esto lo digo desde el punto de vista de un futuro poseedor de una PSVita, y como deseo de que las cosas le vayan bien a la pequeña de Sony, ya que me entristeció ver como la primera PSP iba decayendo poco a poco hasta convertirse en una sombra de lo que podía haber sido. A esto ayudó en gran medida la piratería, que hizo que las compañías se replantearan la viabilidad de lanzar títulos importantes para que a los dos días fueran carne de torrent.

Creo firmemente, y espero, que si la Vita cuenta con un catálogo original y diferenciado de las sobremesa y la piratería no le acaba haciendo tanto daño como a su antecesora estamos ante una consola que tendrá un gran éxito y nos proporcionará años de diversión; como jugador no puedo menos que desearle lo mejor a la recien llegada.

Esperemos que la piratería no le haga tanto daño a PSVita como se lo hizo a su antecesora, lo que trajo consigo la falta de títulos

La culpa es nuestra



Oigo, leo y veo críticas de todo tipo acerca de la excesiva prudencia de las compañías a la hora de apostar siempre por lo mismo y no sacar nuevas franquicias al mercado. Es cierto que la situación económica no invita a muchas pruebas, pero defiendo que la culpa de esta situación es más de los jugadores que de las compañías



José Barberán
Redactor Games Tribune

El mercado de los videojuegos es eso, un mercado. Y se rige como cualquier otro por la ley de la oferta y la demanda, en el lado de la oferta están las compañías y en el de la demanda nosotros, los que compramos y jugamos los juegos. Si las grandes corporaciones sacan al mercado año tras año nuevos juegos de las sagas de siempre es porque es lo que vende, es un hecho que el mismo juego vende más si tiene un nombre que nos suene que si pertenece a una nueva franquicia. Y es lógico, ocurre en todos los aspectos de nuestra vida como consumidores, pero en el resto de productos no nos vamos quejando de que no salen nuevas marcas o nuevos directores o actores en el caso de películas.

Hoy en día, el coste de desarrollar un videojuego es enorme, si ese juego supone el inicio de una franquicia más aún, ya que hay que comenzar el desarrollo de cero, desde el contexto y la historia a los diseños de personajes y escenarios, poco o nada de lo que tengas de otros títulos puede ayudar a reducir costes. Y no solo es eso, el importe de la factura de la campaña de marketing, para que los jugadores conozcamos esta nueva franquicia, deberá ser mucho mayor que en una supuesta secuela de este juego, para el cual además sí que se puede aprovechar buena parte del material creado para el original. El riesgo es también mucho mayor con una saga nueva que con una ya conocida, por muchos estudios de marketing que se hagan la respuesta del comprador frente a un nuevo producto es impredecible, y hay decenas de ejemplos de juegos que han tenido buenas críticas pero la gente no ha comprado a pesar de que parecía que lo iban a romper (Mirror´s Edge), y de otros que sin saber muy bien porqué han vendido millones de unidades con una calidad claramente inferior. Este riesgo en una franquicia ya conocida es muy inferior, se puede predecir la respuesta del

Nuevas franquicias ¿y eso que es?

Los jugadores nos quejamos de que las compañías no arriesgan en nuevas franquicias, pero ¿quien es el principal culpable de esta realidad que nos encontramos día a día en las tiendas? ¿son las compañías que prefieren apostar sobre seguro o somos los jugadores que compramos impulsivamente todo aquel producto que tenga un nombre conocido y un número a continuación? Yo defiendo esta segunda opción, y estoy convencido de que mientras no cambiemos nuestros hábitos de compra, las desarrolladoras tampoco lo harán.



mercado de una forma mucho más ajustada. Por todo ello, es lógico que las políticas de las compañías apuesten por sagas consagradas.

Pero al igual que ocurre con los DLCs abusivos, los DRMS, los pass online, los juegos por fascículos y todas estos nuevos regalos con los que las compañías premian nuestra fidelidad, la culpa es nuestra, si nos venden DLCs o juegos por fascículos es porque los compramos, y si existen los DRMS o los pass online es porque los jugadores no hemos dejado de lado los títulos que los incluyen frente a los que no lo tienen. Con el tema que nos ocupa ocurre lo mismo, si las compañías emplean un 90% de sus recursos en sagas consagradas y un 10% en sacar nuevas sagas (como aseguró Inafune que se hacía en Capcom) es porque están convencidas de que esa es la mejor forma de hacer dinero, y si es la mejor forma de obtener beneficios es porque nosotros, los jugadores, demandamos un 90% de títulos con un nombre que nos suene y solo un 10% de sangre nueva, que no deberíamos olvidar pueden ser las franquicias de éxito de mañana, hubo un día en que Gears of War o Uncharted fueron una apuesta novedosa, e incluso Final Fantasy, a día de hoy con más de 30 juegos con su nombre en el mercado, fue una apuesta arriesgada de Sakaguchi, una apuesta que salvó a Square de la bancarrota por cierto.

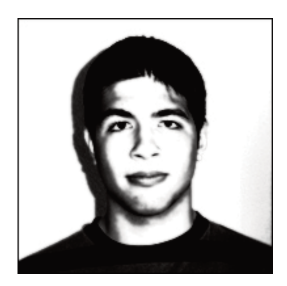
Somos así, y dificilmente vamos a cambiar, nos gusta más un Gears of War IX o un Grand Theft Auto 17 que cualquier juego sin un número en su nombre, independientemente de la calidad o la novedad que ofrezcan uno y otro. Estaría bien que se pudiese hacer una prueba, una compañía lanza un juego nuevo con un nombre que incluyese un número, a lo Call of Honor 4, seguro que vendería más que ese mismo juego sin el 4 en su nombre.

Exigimos nuevas sagas y compramos las de siempre, pedimos revoluciones jugables y luego las criticamos, reclamamos nuevos personajes y dejamos que mueran en el olvido mientras idolatramos a los de hacer25 años, ... No, amigos, no, la culpa no es de las compañías que no hacen más que ofrecer lo que nosotros compramos, la culpa es nuestra que vamos con un doble discurso, uno cuando hay que hacerse el "cool" en los foros , blogs y tertulias de videojuegos , y con otro muy diferente cuando vamos a la tienda a comprar el título con el que vamos a pasar los próximos días de vicio. Si de verdad queremos nuevas sagas, tenemos que apoyarlas cuando lleguen a las tiendas, la culpa no es de las compañías.

Y de la industria también



El anuncio de Microsoft no hace más que confirmar algo que todos ya sabemos, las compañías fabricantes de consolas están ya trabajando en sus próximas máquinas; de hecho, seguro que comenzaron a hacerlo nada más lanzar al mercado las videoconsolas actuales. La decisión de cuando lanzar una nueva generación es un tema estratégico y comercial



Octavio Morante Palacios
Redactor Games Tribune

La industria del videojuego prefiere los refritos a los títulos originales, eso es un hecho. Es mucho más frecuente ver el nuevo "Call of Duty", por ejemplo, o la versión anual de los juegos deportivos con pocos cambios. Esto es así, los juegos más originales y "únicos" son menos frecuentes.

Teniendo esto claro, podríamos preguntarnos que factores hacen que sea así. Es cierto, como dice José, que la industria de los videojuegos es eso, una industria, cuyo objetivo principal es hacer caja. Así que, en cierto modo, la respuesta está clara: esto es así porque es más rentable para las empresas. Una revisión del "FIFA" con algunos cambios es más barata de producir y además suele vender más que algo más novedoso. Y si vende más es cierto que es porque hay más jugadores que se interesan por esos refritos y los compran.

No obstante, también puede darse el caso de juegos novedosos que acaban siendo, a largo plazo, mucho más rentables que cualquier entrega de una saga consagrada. ¿Qué hubiera pasado si los encargados de encargar y aprobar el desarrollo de Uncharted hubieran pensado que era demasiado arriesgado y hubieran optado por realizar otra entrega de alguna saga ya consolidada?

Los jugadores se hubieran perdido una nueva saga, claro, pero Sony habría perdido una importante fuente de ingresos y un reclamo en forma de juego exclusivo para sus consolas.

No veo negativo que se lancen nuevas versiones de sagas conocidas pero la invención de nuevos juegos originales también es importante. Tanto para los jugadores como para las empresas.

Una saga puede tener un gran éxito y vender mucho pero la falta de renovación y el exceso de lanzamientos puede hacer que acabe desgastándose y que los jugadores pierdan interés por ella.

¿Decidimos lo que queremos?

A la hora de comprar un videojuego, lógicamente influyen los gustos y preferencias de cada uno.

Sin embargo, ¿es sólo ésto? ¿El marketing no tiene ningún peso?

Yo diría que en algo influye, primero porque si no conoces un videojuego no lo vas a comprar. Quizá el lector habitual de esta revista se mantenga informado, pero el jugador medio probablemente dependa más de la publicidad y los medios de comunicación generalistas. De alguna forma, estamos condicionados a la hora de comprar.



Y eso, en el lenguaje de las empresas se traduce en pérdida de ingresos.

En mi opinión, racanear en el desarrollo de nuevas experiencias y franquicias no es tampoco una buena estrategia a largo plazo para esas empresas. Y últimamente parece que muchas de ellas son excesivamente conservadoras. ¿Ha lanzado Nintendo como first party algún juego que no perteneciera a sus ya consagradísimas sagas? No creo que muchos. Y esto es un ejemplo para un panorama que es similar en el resto de empresas.

También es dudoso el argumento de "las compañías nos dan lo que pedimos". ¿De verdad es así? ¿No será que el público compra lo que esas empresas desarrollan y promocionan hasta la saciedad? Igual una nueva apuesta original no triunfa porque no se le da la misma importancia a nivel de marketing que a otros juegos más conservadores. Por eso digo que en muchos casos la industria no se limita a darnos "lo que pedimos" si no que precisamente trata de reconducir esas preferencias para que se ajusten a lo que intentan vender.

Me recuerda a cuando Capcom decidió no traducir al castellano su nueva entrega de Ace Attorney por la piratería y luego se vió que efectivamente el videojuego vendió poco. Aunque digo yo que el hecho de hacer una promoción nula y además sin una traducción al castellano (que ya es casi un estándar hoy en día) también influyó.

Si desde el principio se piensa que un juego no va a vender, y se le da una inversión de marketing en consonancia (es decir, poca o ninguna) lo más probable es que nuestro pronóstico se autocumpla.

Pero esto no es sólo un debate de rentabilidad para las empresas. Como jugador, creo que por este excesivo conservadurismo cada año podemos estar perdiendo apuestas muy interesantes que incluso podrían haber llegado a triunfar y convencer al gran público.

Es evidente que vender una saga conocida es una garantía, precisamente porque ya alguien, en algún momento, decidió arriesgarse y lanzar un videojuego nuevo que podría triunfar o fracasar. Sin esos riesgos las empresas no tendrían ninguna saga que sobreexplotar.

Hago esta reflexión: Actualmente, alguna empresa se atrevería a lanzar sagas como "The Legend of Zelda", "Final Fantasy" o cualquier otra, en el caso de que no se hubieran inventado aún? ¿Podemos estar perdiendo juegos de la misma o más calidad por ese miedo al fracaso? Nosotros tendremos algo de culpa, pero la industria también.

El origen de la bestia



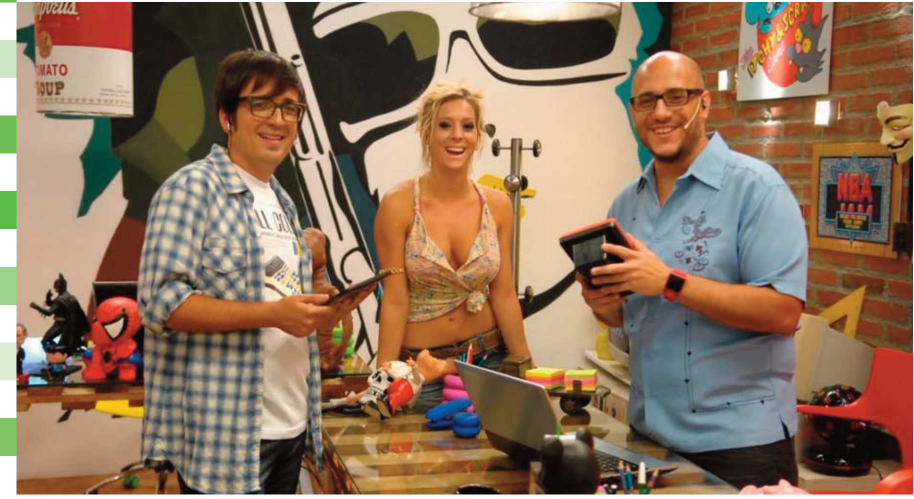
Tributo a Nivel X, primer programa de videojuegos de Latinoamérica. Pleitesía eterna a los pioneros en transmitir el amor por los fichines.

En épocas pre-Internet, donde conseguir cualquier tipo de información fresca podía cotizar en oro (sí, siempre vinieron las revistas de España, México y Estados Unidos pero con enorme desfase de tiempo), en videocable supo existir un canal dedicado íntegramente a la programación infantil llamado Magic Kids. Allí daban cita series mainstream que iban desde Dragon Ball Z hasta Captain Tsubasa, desde Sailor Moon hasta Saint Seiya. Conforme toda una generación de jóvenes se hizo fan de aquel espacio, comenzó a aparecer contenido propio –en épocas donde, también, “hacer” era mucho más complejo que “pasar” tal o cual dibujito animado- y, así, un programa que haría las delicias, fundamentalmente, del mundo pre-adolescente: Nivel X, el primer programa dedicado 100% al mundo de los videojuegos y la tecnología (en rigor fue el tercero, pero Power Games –de 1993- y Top Kids –de 1994- no traspasaron el ghetto del ghetto).

Con trucos apurados, reseñas atolondradas, guías en cuotas, ayudas varias, concursos (torneos de Daytona USA cuyo premio era una PlayStation 1 en épocas imposibles de comprarla; allí donde supe participar y perder en primera vuelta) y demás, Nivel X, que era conducido por Lionel Campoy y Natalia Dim, hoy, con la distancia que construye el mito, dos próceres de los videojuegos, significaba un punto de reunión –virtual, siempre virtual- para todos los gamers de Latinoamérica (la señal traspasaba Argentina por los broadcastings y repetidoras).

Actualmente, Nivel X es visto con nostalgia, ya que significó la génesis y la universidad de muchos de los consumidores de videojuegos de este lado del mundo. Es, claro, dadas las condiciones de germinal e influyente, un programa de culto por antonomasia. Cada video aparecido en YouTube es oro en polvo y hasta, incluso, tuvo su parodia en clave comedia por parte de Marito Kids & cia. (ver: http://www.maritobaracus.com.ar/main.html).

Después de la recomendable nota que le hizo la gente del programa Tecno23 a Natalia y Lionel, sus conductores, donde desmitificaron una buena cantidad de historias que soportaban a sus espaldas (¿eran marido y mujer?,



¿por qué se fueron del aire?, ¿volverán algún?, ¿ellos jugaban los videojuegos?, ¿Natalia estaba muerta?) me surgió rendirles una suerte de tributo a aquel programa que esperaba con ansias cada día portando lápiz y papel, esperando que pasen tal o cual truco y anotando los que no precisaba porque, algún día, podría de hacerlo. Es muy probable que haya sido visto en esos momentos que forman y conforman la personalidad y que han sido tanto efervescencia como caldo de cultivo para que, todavía, unos cuantos años después, coleccione consolas de videojuegos, siga jugándolos y desempeñándome profesionalmente en su ambiente. Nivel X, entonces, es tan grande como un primer amor. Un amor que durará, bajo alguna forma inconsciente, para siempre. Gracias, genios.

Existen algunos otros programas de videojuegos y tecnología que han continuado su legado. Aquí, sus links: Hiperconectados , Proyecto Gumer, Tecno23 , TNTecno .

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)
twitter.com/hernanpanessi



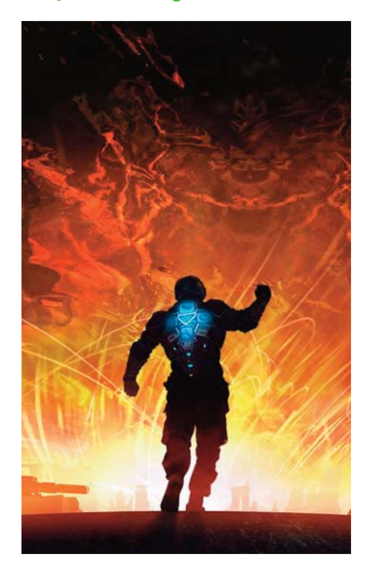



desarrolla: 11 bit · **distribuidor:** 11 bit · **género:** estrategia · **texto/voces:** inglés · **pvp:** 9,99 € · **edad:** +12

Anomaly: Warzone Earth

El ¿tower ofense? definitivo

La tierra ha sufrido una invasión alienígena y de nuestra habilidad pende la última opción de liberarla. Un argumento más que manido para un genero muy trillado. ¿O no? en esta ocasión nosotros somos los que atacamos



Los packs indie se están convirtiendo en una excelente oportunidad de conocer juegos que de otra forma te pasarían desapercibidos. Ha sido mi caso con este Anomaly: Warzone Earth, que formaba parte del primer Humble Bundle con soporte para Android lanzado recientemente. Me hubiese pasado desapercibido porque tanto en el PC como en el smartphone tengo demasiados “tower defense”, algunos de ellos sin probar siquiera. Desapercibido porque hasta ahora todos los juegos que se presentaban como tower defense inverso o tower ofense no habían logrado engancharme porque no ofrecían la sensación real de que tu eres el del otro bando, ahora eres el que ataca.

En Anomaly: Warzone Earth esta sensación está perfectamente lograda y parece que enfrente hay otro jugador jugando un tower defense, de hecho este es el mayor pero que se le puede

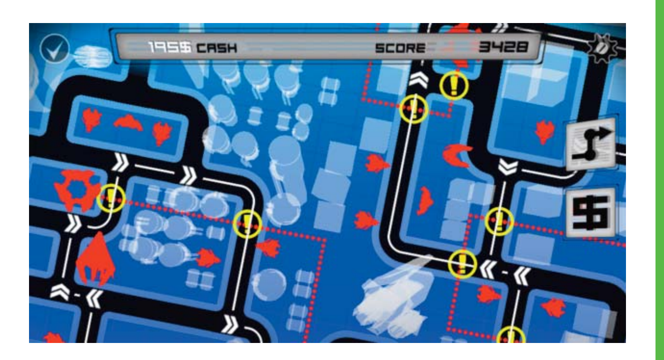
Anomaly: Warzone Earth está disponible para PC y dispositivos iOS y Android. Aunque es jugable en smartphones, no lo disfrutarás como merece

poner al juego, la falta de un multijugador a dos en el que uno atacase y el otro defendiese.

La tierra ha sido invadida y nuestra misión es salvarla, para ello deberemos realizar una serie de misiones en diferentes ciudades como Bagdag o Tokio, en las que deberemos guiar un convoy hasta un determinado punto de la ciudad, a través de unas calles infestadas de localizaciones enemigas que deberemos evitar o destruir. Uno de los grandes meritos del juego es como el estudio de desarrollo ha logrado hilvanar una historia e incluso ofrecer una falsa variedad de misiones (alcanzar un punto, eliminar unos enemigos, recoger a unos compañeros, etc) con una jugabilidad tan básica y sencilla. Cada una de las misiones se divide en dos partes, una primera en la que deberemos seleccionar el camino a seguir sobre un mapa tipo GPS y las unidades a desplazar, así como su disposición. Esta parte al principio parece menos importante, casi superflua. Pronto nos daremos cuenta de nuestro error y comprobaremos como es la base para el éxito en la misión, deberemos tener en cuenta todos los aspectos: distancias, tipo de torres enemigas, blindaje y velocidad de nuestras unidades, todo influye en el éxito de la misión. La segunda parte será ver como avanza nuestro convoy y corregir la trayectoria, reparar las unidades dañadas y hacer uso de powerups, que nos irán apareciendo cuando eliminemos a un enemigo o alcancemos un chechpoint.

Anomaly: Warzone Earth es un título muy pulido a nivel jugable con unas curvas de aprendizaje y dificultad muy ajustadas, que invitan siempre a seguir y encontrar un reto en la próxima misión.

Técnicamente es un juego notable para tratarse de un desarrollo independiente de un pequeño estudio, destacan en este punto las recreaciones de las ciudades, muy variadas y con multitud de pequeños detalles, los efectos de luz y explosiones, y sobre todo unas cinemáticas entre misiones dignas de una producción mayor. Las voces en inglés y los efectos de sonido recuerdan los de los RTS de hace mucho tiempo, un toque retro que aporta una guinda de nostalgia a un juego que merece una oportunidad





Conclusiones:

Un ejemplo de como se puede dar la vuelta (literalmente) a una jugabilidad clásica y lograr un juego muy divertido. Impecable en el aspecto técnico y muy equilibrado en el jugable.

Por qué debes seguirlo:

Si estas harto de poner torres a la espera de que la máquina te envíe hordas de enemigos este es tu juego. Ahora serás tú quien decida que unidades enviar y que camino deben seguir para llegar al objetivo.

Positivo:

- Apartado técnico notable
- Muy divertido

Negativo:

- La falta de un multijugador a dos

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

No solo Juegos

Hugo

La invención de Scorsese



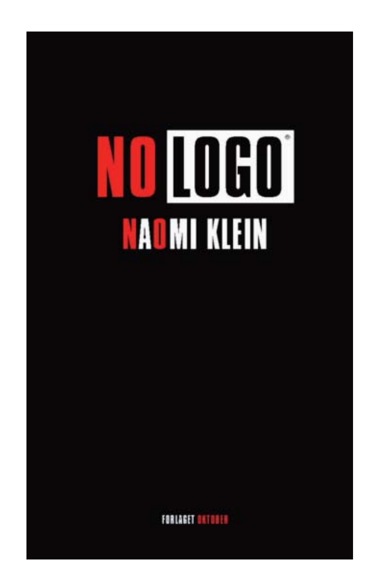
Cuando leáis estas líneas hará 4 días del estreno en España de la última película de Martin Scorsese, sin duda uno de los mejores y más incluyentes directores de nuestros días. El experto cineasta, responsable de clásicos como Casino, Uno de los Nuestros, Taxi Driver, Gangs of New York o Infiltrados (por la que ganó el óscar al mejor director después de estar nominado en varias ocasiones) nos trae su primera película familiar y también su primer acercamiento a las 3D. Para ello ha contado con la tecnología desarrollada por James Cameron para Avatar. En palabras de Cameron, Scorsese le llamó y le dijo "Jim, lo que quiero conseguir es que el tren me atropelle". ¿El resultado? El propio Cameron admite que Hugo ("La Invención de Hugo", en su distribución española) puede ser no sólo la mejor obra del director neoyorquino, sino el mejor ejemplo de cómo usar las 3D para mejorar la narrativa audiovisual. Ahí es nada. Muchos críticos se han sumado a las alabanzas al afamado director afirmando que se trata de una experiencia "mágica, inolvidable, emocionante", que nos devuelve a la inocencia de la niñez al mismo tiempo que rinde homenaje a los orígenes del cine. Y es que, no lo olvidemos, Scorsese se hizo amigo de otras figuras como Francis Ford Coppola o Brian De Palma cuando estudiaba en la Escuela de Cine de la Universidad de NY. El chaval nos salió inútil...

No Logo

El poder de las marcas

Ah, Naomi Klein... Cuánto tuve que sufrirla en mi último año de carrera y cuánto tendrán que sufrirla aún muchos futuros colegas. La obra por la que es principalmente conocida, lanzada en 1999 con gran repercusión mediática y convertida en una auténtica biblia de los antisistema, antiglobalización, anticapitalismo y otros tantos antis, es lectura obligada para todos los que nos dedicamos, o nos dedicaremos, o nos hemos dedicado, o alguna vez pensamos en dedicarnos a cualquier cosa relacionada con la publicidad o el marketing. No Logo demoniza sin piedad a grandes marcas multinacionales como Nike o McDonalds, en parte por la colonización cultural de la que son inevitablemente responsables y en parte por las condiciones de trabajo a las que someten a sus empleados, ya sea en occidente o en opresivas fábricas asiáticas. Y todo eso está muy bien, sí, cuando tienes 19 años y crees que vas a cambiar el mundo desde la universidad. Pero cuando creces, o simplemente piensas un poquito más allá de todo ese afán de cambio,

Película, libro y disco: obras muy, muy personales en campos muy, muy diferentes



te das cuenta de que es muy fácil llamar burgués a tu compañero de trabajo porque viste de Ralph Lauren y creerte muy alternativo porque tú llevas unas Adidas y un iPod. Te das cuenta de que no hace falta irnos a China para ver explotación laboral y que los mismos que protestan por esas condiciones de trabajo llevan pulseritas y adornos de cuero fabricados aquí al lado, en cierto país vecino, por niños sumergidos hasta el cuello en tintes tóxicos para fabricar dichos complementos esenciales en el atuendo de todo antisistema que se precie. Te das cuenta de que incitar a destruir hamburgueserías suena muy gracioso cuando eres una periodista rica que se dirige a legiones de universitarios impresionables. Y así, un larguísimo etcétera.

Y lo peor es que no puedo dejar de recomendar su lectura...

Imaginaerum

¿La obra maestra de Nightwish?

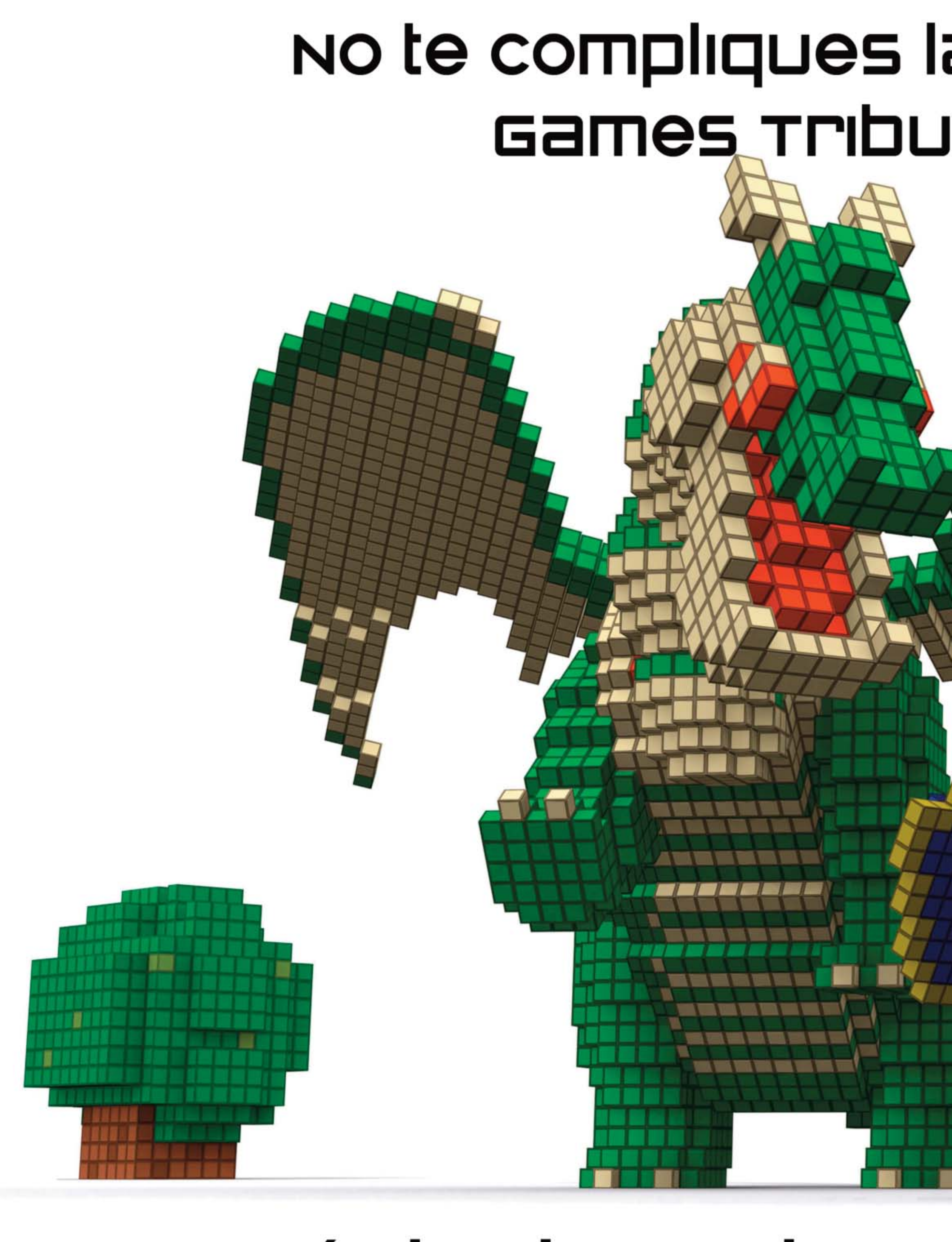


Sí, ya hay revistas de música que lo califican de “obra maestra”. El proyecto más ambicioso y personal de Nightwish, o más concretamente de Tuomas Holopainen, ha sido producido paralelamente a una película del mismo nombre dirigida por Stobe Harju, que ya colaboró con el grupo en el vídeo del single “The Islander”. Tanto la película, que verá la luz este año, como el disco, en la calle desde el pasado 30 de noviembre, comparten historias y temas comunes, con un evidente interés en la magia de los sueños, la aventura y la fantasía y, claro está, el poder de la imaginación.

Tras la separación de Nightwish de su anterior vocalista, la soprano Tarja Turunen, muchos creyeron que el grupo estaba acabado. Nada más lejos de la realidad: Annete Olzon llegó para quearse y con ella grabaron el exitoso Dark Passion Play y el posterior disco en directo, Made in Hong Kong. Este Imaginaerum cuenta, como los anteriores Once y Century Child, con una orquesta en directo dirigida por Pip Williams, y entre las influencias que han marcado su creación se citan las bandas sonoras de Hans Zimmer (Gladiator, El Caballero Oscuro), los cuentos de Neil Gaiman (Sandman, Stardust) y el arte de Dalí (casualmente mi pintor favorito).

La edición en digipak en Imaginaerum incluye, además de un poster, un CD extra con todos los temas en versión instrumental. Una auténtica delicia.

CARLOS OLIVEROS



Encuéntrala cada m

Mass Effect 3

La última misión

En 2007 BioWare lanzó la primera entrega de una trilogía que pronto se ganaría el reconocimiento de la comunidad de jugadores. Ahora encara el final con el objetivo de dar el broche de oro a la aventura del Comandante Shepard.

Una de las trilogías más importantes de la actual generación de consolas se prepara para escribir su punto y final. En pocas semanas el Comandante Shepard encarará la misión más arriesgada e importante de su vida: salvar la Tierra.

Así comienza Mass Effect 3, el que probablemente sea uno de los trabajos más ambiciosos del equipo de BioWare. Sin profundizar en lo ocurrido en el DLC de Mass Effect 2 llamado The Arrival, diremos que nuestro protagonista se encuentra en la Tierra para ser juzgado por una serie de aconte-



La mezcla de rol y acción estará más enfocada hacia este último, pero sin olvidarse de los jugadores que prefieren otro tipo de experiencia

cimientos. En ese momento es cuando tiene lugar la invasión a nuestro planeta y Shepard toma la difícil decisión de huir.

¿Quién está detrás de este monstruoso ataque? Los Segadores. Ellos serán el enemigo número uno en esta nueva aventura. Unas máquinas gigantescas y antiquísimas cuyo objetivo es destruir la raza humana y, como viene siendo habitual en la saga, Shepard deberá formar un nuevo equipo para evitar una catástrofe.

El comienzo del juego, el camino hasta llegar a la Normandía y salir del planeta, nos servirá para recordar los controles del juego. Así pues, tendremos diferentes situaciones en las que probar el sistema de cobertura o la nueva espada holográfica de Shepard que funcionará a modo de ataque melée.

Nuevo equipo

Al igual que en anteriores entregas deberemos crear a nuestro personaje. En caso de disponer de una partida guardada podremos utilizarla para no perder el nivel y las habilidades que ya habíamos alcanzado. En caso de no tener ninguna partida guardada, el juego nos preguntará acerca de una difícil decisión que tuvo lugar



Será necesario crear un nuevo equipo para esta misión y podremos reclutar a viejos conocidos de anteriores entregas



En esta ocasión podremos escoger a la versión femenina de Shepard, creada para esta última entrega

en el primer Mass Effect y nos mostrará un resumen de la "misión suicida" de la segunda entrega. Dependiendo de estas decisiones en nuestra aventura nos acompañarán diferentes personajes.
Personajes conocidos como Liara T'soni harán su aparición, así como otros nuevos como James Vega, un humano que se unirá al combate.

¿Rol? ¿Acción?

A diferencia de la primera entrega, Mass Effect 2 ofrecía una experiencia más orientada a la acción, como si de un shooter se tratara. En esta ocasión mantiene la misma línea, solo hay que ver los vídeos publicados para ver estará más centrado en la acción con el objetivo, probablemente, de atraer a más público.

A pesar de esto, Mass Effect 3 sí incluirá varias novedades relacionadas con su lado rolero. Cuando subamos de nivel se creará un árbol de habilidades donde elegir que elementos potenciar. Tal vez no ofrezca una experiencia tan profunda como otros títulos, pero será del agrado de los jugadores más experimentados en el género.

En cuanto a las armas, seguirá habiendo una amplia variedad, pero como gran novedad se incluye la posibilidad de modificarlas. A lo largo del escenario se repartirán bancos de trabajo donde poder hacer modificaciones que afectarán al funcionamiento y apariencia de las mismas. Además, habrá que tener en cuenta el peso, pues solo podremos llevar un máximo de equipaje.

Multijugador

Sin duda ha sido el anuncio más polémico que ha rodeado al juego. Cuando BioWare confirmó que Mass Effect 3 contaría con modo multijugador la mayor parte de los usuarios se alzó en contra al

creer que no es necesario, pues la el modo para un jugador ya es muy completo. Al final, no se trata de una modalidad competitiva, sino cooperativa para hasta cuatro jugadores.

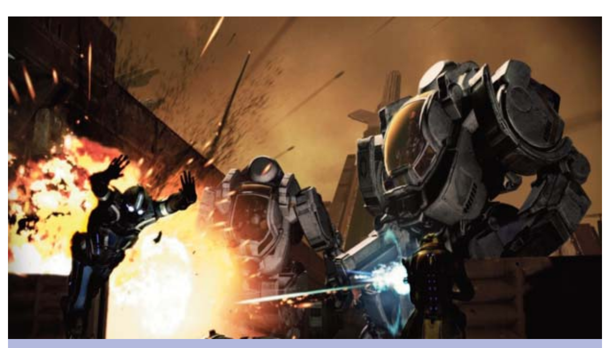
La principal diferencia entre el modo para un jugador y Mass Effect: Galaxy at War, que es el nombre de la modalidad cooperativa, reside en los protagonistas, pues no son los mismos. Será necesario crear un nuevo personaje a partir de una de las muchas razas y clases disponibles.

En esta modalidad el mapa estará dividido en varias zonas, cada una de las cuales contará con un grupo de misiones cooperativas. Una vez completemos las misiones y nos hagamos con el control de la zona recibiremos una recompensa.

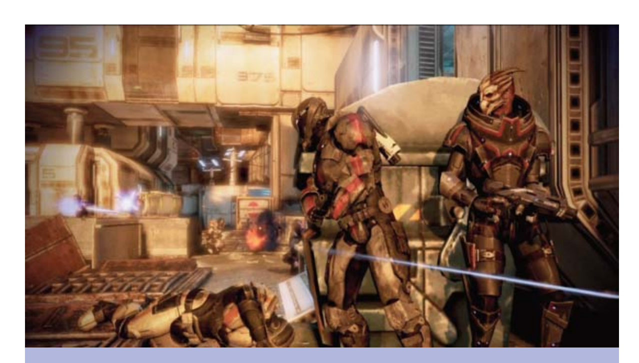
Desde el punto de vista argumental, todo aquel que opte por prescindir de este modo cooperativo tendrá un modo campaña con el mismo final que aquel que decida jugar online. Desde BioWare han confirmado que será una forma "opcional" de jugar a Mass Effect 3.

En cuanto al apartado técnico, correrá bajo una versión mejorada del utilizado en la segunda parte y, aunque sin duda presenta un gran aspecto, se nota que se queda corto en determinados momentos. El sonido será uno de los apartados más cuidados, y podremos notarlo cuando los Segadores estén en pantalla.

El próximo 9 de marzo estará disponible este esperado título de BioWare. El Comandante Shepard encará la misión más complicada de su vida para escribir el final de una de las trilogías más importantes de la generación. Ya veremos si el estudio decide continuar con una saga que se ha ganado un hueco en el género y que cuenta con una importante legión de fans.



No hará falta enfrentarse a los Segadores para vivir combates grandes e intensos. La estrategia será necesaria para salir adelante



El cooperativo para hasta cuatro jugadores es la principal novedad. Misiones en paralelo a la campaña para seguir jugando

Valoración:

Es sin duda uno de los títulos más esperados del año y en BioWare lo saben. Aunque con la segunda entrega dieron un giro hacía el género de la acción, no olvidan sus raíces y ofrecerán posibilidades que gustarán a los fans de ambos.

El 9 de marzo llegará a las tiendas el final de esta trilogía, pero no el de la franquicia. Desde su desarrolladora han asegurado que Mass Effect 3 no tiene porque ser el final de la serie. Una buena noticia para sus fans.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

Metal Gear: Snake Eater

Snake aterriza en 3DS con una nueva dimensión

Hubiera sido mejor un videojuego original, pero al final el esperado Metal Gear para 3DS está a punto de llegar, aunque sea una revisión de otro juego de PS2 de hace ya unos años. Las mejoras son básicamente gráficas y de control

Desde que se empezaron a ver los primeros vídeos e imágenes, este remake, de un juego ya aclamado por la crítica en su momento, fue uno de los más deseados de 3DS.

Se ha hecho de rogar, pero ya casi lo tenemos aquí.

En este título encontraremos, básicamente, una revisión estereoscópica y técnicamente mejorada del Metal Gear 3: Snake Eater de PS2. Su trama, por tanto, es idéntica a la que pudimos disfrutar hace ya 7 años.

La historia se desenvuelve con la Guerra Fría de contexto his-



Aunque en estático quizás no se aprecie demasiado, los modelados han mejorado notablemente desde la PS2 y el efecto 3D tiene buena calidad

tórico y empieza con la creación de una nueva arma que podría dar la superioridad militar a la URSS y el intento del gobierno estadounidense para evitarlo.

En el videojuego cobrará mucha importancia el sigilo y el camuflaje en contraste con el disparo a troche y moche de esos shooters tan en boga hoy en día.

Será compatible con el periférico Circle Pro Pad, que añade otro stick a la consola, y parece que su uso será más que recomendable. No obstante, seguirá siendo posible jugar sin él, aunque de forma más incómoda. El control ha sido revisado para adaptarlo a las necesidades de una consola portátil y permitirá apuntar al mismo tiempo que movemos al personaje.

La pantalla táctil nos dará información útil y acceso rápido a las funciones necesarias para la supervivencia, supliendo en parte las carencias si no dispones del stick y los gatillos extra que proporciona el periférico. Con ella podremos acceder a la comida, las curas, y también al códec, una herramienta que nos permitirá comunicarnos con los demás miembros de nuestro equipo entre otras cosas.

Como hemos dicho, el camuflaje es un elemento de gran importancia en la jugabilidad del videojuego teniendo que adaptar nuestra apariencia para mejorar la tasa de camuflaje indicada. En relación con esto, ha sido incorporada la posibilidad de crear camuflajes personalizados usando la cámara de la consola.

Gráficamente nos encontraremos con una buena mejora desde la versión de PS2 y un efecto estereoscópico aparentemente bien implementado . Por su lado, la banda sonora se mantiene intacta así como el doblaje en inglés y los subtítulos en castellano.

En resumen, un valor seguro, al conocer el título en el que se basa este remake con unas novedades gráficas destacables, unos cambios menores en el control y algunos añadidos extra.



El control podría ser complicado sin los gatillos y el stick extra que aporta el Circle Pad Pro aunque sigue siendo posible jugar sin él





Valoración:

Si jugaste al original hace tiempo y te gustó, seguramente lo querrás.

Si no lo jugaste, razón de más para darle una oportunidad cuando salga el próximo mes.

La calidad de la que gozaba el juego de PS2 sumado a la mejora gráfica y el efecto 3D son el reclamo perfecto para los poseedores de la Nintendo 3DS.

TEXTO: OCTAVIO MORANTE

Yakuza: Dead Souls

Yakuzas vs. Zombies



"Si te dan miedo los zombies ... es que no conoces a los Yakuza" dice el tráiler de Yakuza: Dead Souls. Tokio ha sufrido una infección zombie y ahora el objetivo de los protagonistas de la franquicia de Sega es solo sobrevivir

Seguro que hay detrás números y estudios de mercado que lo justifican, pero no somos pocos los que pensamos que Sega se está equivocando con el trato que está dando a la saga Yakuza en occidente, y en concreto en España. La ausencia de traducción, recortes inexplicables en el contenido del juego o mínimas campañas de promoción la han convertido en una franquicia casi desconocida, minoritaria, con unas ventas de sus títulos muy por debajo de las que por calidad merecerían. Aún así, tienen una buena cantidad de fieles seguidores a los que Sega hizo felices con el anuncio de que Yakuza: Dead Souls llegaría a nuestras tiendas. Se trata de un spinoff de la saga con temática zombie, los no muertos están de moda (¿han dejado de estarlo alguna vez?) y Sega ha decidido usarlos en su sandbox, y no como DLC a lo Red Dead Redemption o los Call of Duty de Treyarch, sino con un juego totalmente nuevo en el que mezclar el universo Yakuza con las situaciones típicas de los juegos de zombies, en las que el objetivo principal pasa a ser la superviviencia.

Yakuza: Dead Souls mantiene algunas de las características principales de la saga, su particular sentido del humor o la libertad de acción que nos permite movernos por toda la ciudad seleccionando que misiones realizar y

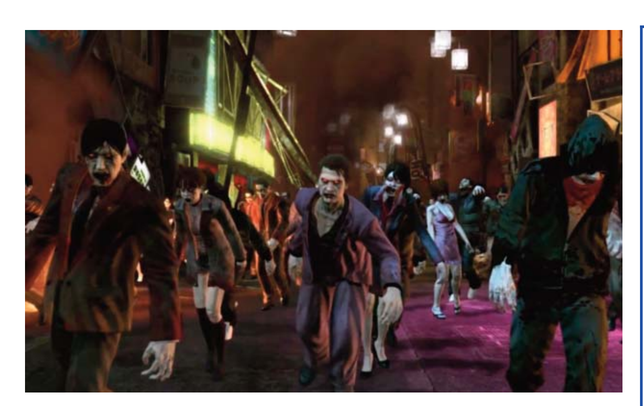
Yakuza: Dead Souls es el tercer spinoff de la saga tras Yakuza Kenzan (PS3) y Yakuza: Black Panther (PSP), que no salieron del mercado japonés. Una secuela de este último está anunciada para marzo, también en PSP

cuales no o en que orden realizarlas. Pero en esta ocasión las pone al servicio de un tipo de juego muy diferente a los Yakuza numerados, Kamurocho (el barrio ficticio de Tokio en el que se desarrolla la saga) está plagado de infectados y los objetivos clásicos de nuestros personajes, venganza o poder, pasan a un segundo plano ante la necesidad de colaborar para sobrevivir frente a la amenaza zombie. Cuatro personajes protagonizan el juego: Goro Majima, un secundario clásico de la saga; Ryuji Goda, que vuelve tras aparecer en Yakuza 2; Shun Akiyama, que tuvo un importante papel en Yakuza 1 y 4; y por supuesto, Kazuma Kiryu, protagonista principal de la saga, que en esta ocasión debe liberar a su hija adoptiva que ha sido secuestrada por alguien desconocido.

Como bien saben los seguidores de la saga, todos los personajes son expertos en artes marciales cuerpo a cuerpo, pero esa no es la mejor opción a la hora de hacer frente a hordas de no muertos. Por ello, el estudio de desarrollo encabezado por Toshihiro Nagoshi, ha decidido dar una mayor importancia a las armas de fuego, que serán tan protagonistas del juego como lo puedan ser los cuatro personajes principales o los infectados. Aún así, habrá zonas en las que por ausencia de munición, porque no dispongamos de distancia suficiente como para disparar o porque el número de zombies sea tan elevado que no seamos capaces de eliminarlos a disparos, nos veremos obligados a hacerles frente con nuestras propias manos (o pies), en esos momentos también podremos utilizar cualquier objeto que tengamos a mano para lanzarlo o golpear con él al enemigo que nos amenace.

Sega ha anunciado también que los clásicos minijuegos de la saga estarán disponibles. Y que encontraremos alguna novedad en este aspecto.

A nivel visual lo más sorprendente es el cambio que ha sufrido Kamurocho por el holocausto zombie, está prácticamente destruido y cuesta reconocer las calles y zonas de los anteriores Yakuzas. Los personajes principales tienen un modelado, un nivel de detalle y unas animaciones al nivel de las últimas entregas de la saga. Los zombies no llegan a esta excelencia, probablemente para que el motor del juego sea capaz de mostrar un mayor número de ellos en pantalla sin resentirse. Nada que objetar en este aspecto.





Valoración:

Una excelente oportunidad de disfrutar de una saga clásica desde otro punto de vista (aunque sin perder las bases originales de la franquicia), y una gran oportunidad para que todo aquel fan del mundo zombie que no conociese la saga Yakuza lo haga. Más allá de discusiones acerca de la conveniencia o no de que las franquicias se salgan de su camino, el juego tiene muy buena pinta y promete ser muy, muy divertido. Y como es un spinoff, para Yakuza 5 Sega no tendrá que inventarse una historia de como volvió a reconstruirse Tokio tras el fin de la plaga zombie.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN



Kid Icarus: Uprising

Pit echa el vuelo

Se ha hecho de rogar, pero ya casi tenemos encima el lanzamiento de uno de los supuestos juegos mas esperados de 3DS desde que se mostró, que luego ha acabado por salir algo más tarde, pero aparentemente con los deberes bien hechos

Desde hace ya un tiempo parece que las compañías del sector prefieren desarrollar nuevas entregas de sagas ya consagradas en lugar de arriesgarse con nuevas apuestas. Hacer unos ligeros cambios y actualizar las plantillas de sagas como PES o FIFA suele ser mucho más rentable que tratar de inventar una nueva. Con este videojuego no estamos ante el nacimiento de una nueva franquicia, porque Pit, el ángel protagonista, es un viejo conocido que tuvo su auge en juegos de la NES. Nintendo llevaba sin explotar la saga durante mucho tiempo salvo apariciones puntuales como la de Pit en el "Super Smash Bros Brawl!". Precisamente este aumento de la popularidad y las dudas de los jugadores menos veteranos sobre el origen de ese extraño ángel que no habían visto nunca podría haber propiciado este lanzamiento.

Y pese a no ser una nueva saga, poco tiene que ver con esos antiguos juegos de la NES, salvo por los personajes. El argumento será el típico: tendremos que salvar el mundo, esta vez enfrentándonos a Medusa y a sus monstruos.

La jugabilidad de todas las fases estará dividida en una parte de combate aéreo sobre raíles y una parte terrestre en la que nos tendremos que mover por nosotros mismos, incluso con algo de exploración.

Además de esto, habrá un modo multijugador que será básicamente un shooter aéreo en tercera persona. Por otra parte, el videojuego será compatible con el periférico Circle Pad Pro que incorpora un stick y dos gatillos extra, aunque no será imprescindible para jugar.

La pantalla táctil tendrá un



El modelado de Pit es exactamente el mismo que el que pudimos ver en el Smash Bros

papel importante en el control y por ello se incluye un soporte para poder jugar apoyados en una mesa de forma algo más cómoda y con menos posibilidades de perder el efecto 3D en un juego tan frenético como el que se nos presenta.

Sus gráficos, ya observados en el E3 y en el evento "Prueba y verás" de Nintendo parecen tener un buen nivel aunque en movimiento lucen mucho mejor en en fotografías, como podéis ver.

Kid Icarus: Uprising estará disponible en Europa el próximo mes, concretamente el día 23 de Marzo, incluyendo el soporte.

Las fases se dividirán en dos partes, una aérea, solo de disparo y otra terrestre, también con algo de exploración. La acción parece que será trepidante

Valoración:

El salto de Kid Icarus al 3D ha sido tardío y por partida doble: entrando en las tres dimensiones de los gráficos pero con el efecto estereoscópico que proporciona la 3DS. La verdad es que el resultado parece muy bueno. Ya lo pudimos probar en el "Prueba y verás" y entonces arrastraba algunos problemas con el control, que hacía algo complicado el controlar correctamente a Pit. El mes que viene sabremos si han sido superados y resulta ser el buen juego que parece.

TEXTO: OCTAVIO MORANTE

Street Fighter X Tekken

Más crossovers que en los comics



Los más famosos de las 2D contra los más famosos de las 3D en un cruce argumental cogido con alfileres, como no podía ser de otra forma. Claro que, como es de esperar, sobran las palabras y abundan las castañas

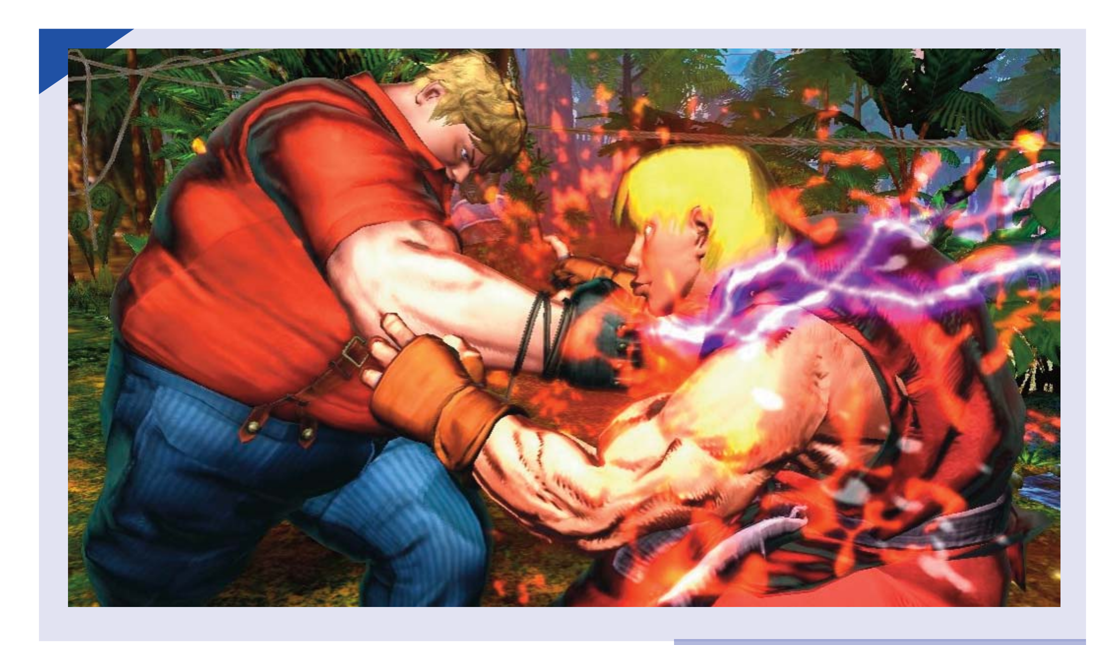
Si hay un juego de lucha 2D que la gente recuerda haberse dejado cientos de "veinte duros" para disfrutarlo en recreativas, es el Street Fighter. Capcom siempre se ha caracterizado por unas innovaciones tan resultonas como, en ocasiones, polémicas, y esta vez no va a ser menos. Los "ayuken" y los "yogaaaaa" eran una constante en los recreos, no lo neguéis.

Tekken, por otra parte, es uno de los juegos de lucha 3D más famosos del mundo. Incluso aquellos que no son aficionados a los videojuegos lo han probado alguna que otra vez, y ha sabido enganchar a tantos debido a una jugabilidad muy... contundente, digamos, y un diseño de personajes llamativo.

¿Qué ocurre cuando dos titanes semejantes se dan cita en una misma entrega? Pues Street Fighter X Tekken. Partiendo de una premisa argumental algo socorrida (una "caja de pandora" se ha estrellado en el polo norte con varias gemas engarzadas en ella y, de repente, aparecen luchadores que nunca antes habían existido) Capcom nos trae uno de los títulos que más extrañeza y expectación están levantando últimamente. Y esta compañía, que ha demostrado no ser tonta, sabe que tiene las ventas aseguradas.

Estas "gemas" nos permitirán personalizar las habilidades de los luchadores, potenciando la defensa o el ataque, o permitiéndole desbloquear movimientos nuevos. La verdad es que parece bastante interesante, pero habrá que ver el nivel de profundidad de dicha "customización".

Con una jugabilidad que parte del sistema del Streeet Fighter IV (y sus doscientas ver-



siones), salpicado por elementos del Tekken (como la brutalidad de los combos), y un plantel de luchadores que roza los 40, parece ser que la riqueza y diversidad de estilos de juego está bastante cubierta. Personajes como Poison (del Final Fight) hacen su primera aparición jugable en esta entrega, y tiene pinta de ser una de las aportaciones más interesantes.

Podremos elegir a dos personajes por cada combate que se irán intercambiando a lo largo de los "rounds" conforme nosotros lo decidamos. El problema es que, si muere uno de ellos, el round acaba aunque el otro esté con la vida a tope, de modo que tendremos que ser extremadamente cuidadosos a la hora de establecer la estrategia de juego. Por supuesto, podremos realizar ataques conjuntos francamente demoledores, que variarán dependiendo de la combinación de personajes que hayamos escogido. Es decir, Ryu y Ken realizarán "A", pero Ryu y Jin realizarán "B".

En el apartado gráfico la verdad es que Capcom no sorprende demasiado, pero tampoco le hace falta. El juego se mueve con un estilo gráfico muy similar al de SFIV, pero más limpio, con menos "chapapote" encima de los personajes, lo que hace que las figuras luzcan más y mejor, al igual que los escenarios que siguen plagados de vida y detalle.

Otro punto a favor del juego es que parece que habrá cierta interacción entre los personajes, cosa que se venía demandando desde el primer SFIV, y que Tekken tiene bastante aprendido.

La variedad de personajes y estilos promete, al menos de entrada, una gran rejugabilidad

Valoración:

Pues poco más. Habrá que esperar a principios de Marzo para disfrutarlo (vamos, que lo tenemos ya encima), y poder hacer que nuestro querido Akuma le arranque los mechones horteras al viejo Heihachi. Yo soy de Street Fighter. ¿Y vosotros?

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

Silent Hill HD Collection

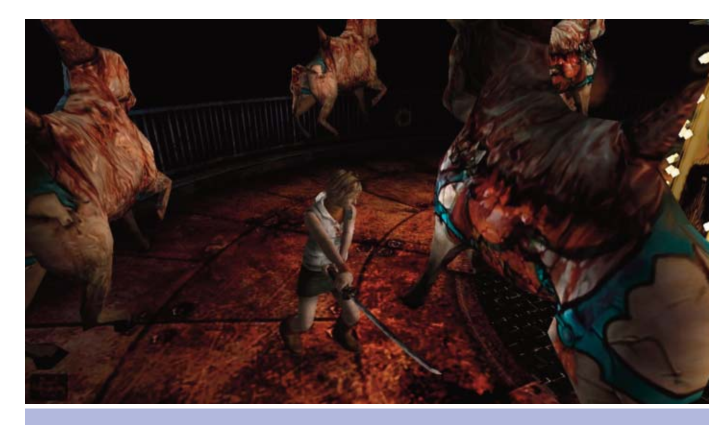
Miedo en estado puro... y en alta definición

Chirridos penetrantes, gritos, aullidos... y malos muy, muy raros. Todo esto podremos volver a disfrutarlo en la remasterización de los Silent Hill 2 y 3, que tendremos en nuestras tiendas en las próximas semanas

Si existe una serie de videojuegos que todavía mantenga el género del Survival Horror en estado puro y original, es Silent Hill.

Con una historia digna de una buena película de miedo, Silent Hill nos mete de lleno en el "típico" pueblo con niebla. Pero ahí acaban las similitudes. Es una de las pocas series de juegos actualmente que se mantiene fiel pero innovadora en cada entrega.

Los chicos de Konami han decidido darle el gustazo a los fans de esta saga haciendo una recopilación maestra de Silent



La cosa tiene buena pinta, pero han pasado casi diez años desde la tercera entrega y queda por ver si el remasterizado estará realmente a la altura

Hill 2 y 3 y, además, restaurándolo para una versión en HD. Teniendo en cuenta que estamos hablando de juegos de hace diez años, el resultado es bastante satisfactorio.

Para aquellos que no lo sepan, Silent Hill 2 salió en 2001 como secuela indirecta de la primera entrega. Este juego nos pondrá en la piel de James Sunderland, quien después de leer una carta escrita por su difunta esposa decide ir a buscarla al lugar que ambos compartieron en un pueblecito llamado Silent Hill.

Contrariamente a lo que podría parecer, y como bien dice su nombre, el objetivo del juego no es matar enemigos, sino sobrevivir y poder escapar de la situación en la que el protagonista se encuentra. Los escenarios son muy amplios y con un nivel de trabajo francamente notable, pero igualmente enrevesados. Las criaturas que pueblan la ciudad son de pesadilla. Sin exagerar. Su diseño espantoso (no por malo sino por provocar auténtico miedo), debe sumarse a un aura de juego etremecedora, donde oiremos ruidos de fondo, sonidos guturales, gemidos, llantos... sin saber cuándo o de dónde van a asaltarnos esos monstruos. Afortunadamente, contaremos con la ayuda de una agente de policía que también está perdida en el pueblo.

Silent Hill 3 llegó dos años después, y continúa completamente la historia del primer juego, solo que 17 años después. En éste, el aspecto del combate es ligeramente superior al que se podía ver en sus dos predecesores, ya que habrá más armas para recoger y dispondremos de más movimientos ofensivos. Sin embargo, no podremos hacer frente a varios enemigos a la vez, por lo que será necesario una buena planificación en lo referente a cuándo atacar y cuándo esconderse o huir.

Este juego también aumenta el nivel de los desafíos por acertijos, que parten de un simple reconocimiento de dibujos, patrones de movimiento y demás hasta llegar a preguntas muy concretas sobre libros que, la mayoría de nosotros, no habremos leído.

La misma atmósfera angustiante que en los juegos anteriores estará presente, pero también contaremos con ayuda para sobrevivir y evitar...bueno, todo lo que lleva ocurriendo desde el primer Silent Hill.

Tanto la música como las voces han sido remasterizadas para una mayor calidad de sonido y angustia acuciante, y se han introducido ligeras mejoras en el juego, muy sutiles, que pasarán casi inadvertidas excepto para el jugador experto. Siguen contando con varios finales posibles, y los máximos responsables de Konami han dicho que esperan que los “guiños” que han incluido sean apreciados por los aficionados.

Ya no hay excusa para volver a disfrutar sintiendo miedo y asco de Pyramid Head.





Valoración:

Vamos a echar en falta la primera entrega de la serie, pero Silent Hill nunca ha dejado indiferente a nadie y esta será una buena oportunidad para volver a acojonarnos con unos juegos que logran transmitir toda la angustia y miedo auténtico que las pelis de terror actuales no consiguen.

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

GTM

ASÍ ANALIZAMOS

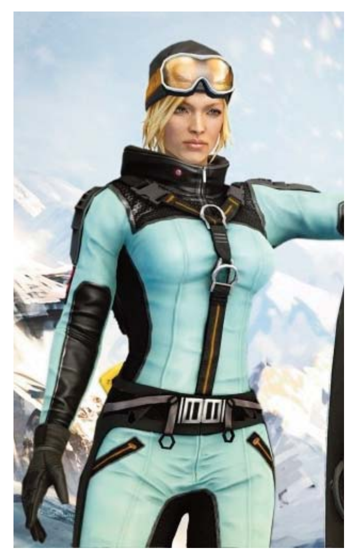
0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral

desarrolla: ea canada · **distribuidor:** ea · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 62,90 € · **edad:** +7

SSX

Surfeando en la nieve

Cuando parecía que el género estaba muerto, EA Canadá nos sorprende con una nueva entra de su popular juego de snowboard, SSX. Algo que los amantes de este estilo estaban reclamando a gritos.



Después de cuatro años sin noticias de esta saga. Y pensando que no volveríamos a ver una nueva entrega de este vertiginoso deporte, EA Canadá ha decidido poner toda la carne en el asador y volver a los orígenes de una saga que, con el paso del tiempo, fue perdiendo algo de fuelle. Y para ello han querido tomárselo tan en serio que su desarrollo se ha ido realizando durante casi cuatro años.

El objetivo ha sido aunar lo mejor de las anteriores entregas de la franquicia; así, este nuevo SSX recoge lo mejor de SSX Tricky, aparecido en PlayStation 2, Xbox y GameCube en 2002, y SSX 3 ,lanzado el siguiente año para los mismos sistemas, para llevarlo a un nuevo contexto de mundo masivo. En su día, el hardware disponible no permitía lo que sí se ha conseguido con las plataformas actuales; ahora, tenemos a nues-

EA nos trae una nueva entrega del famoso SSX con la clara consigna de devolver el carisma de la saga reuniendo lo mejor de la misma

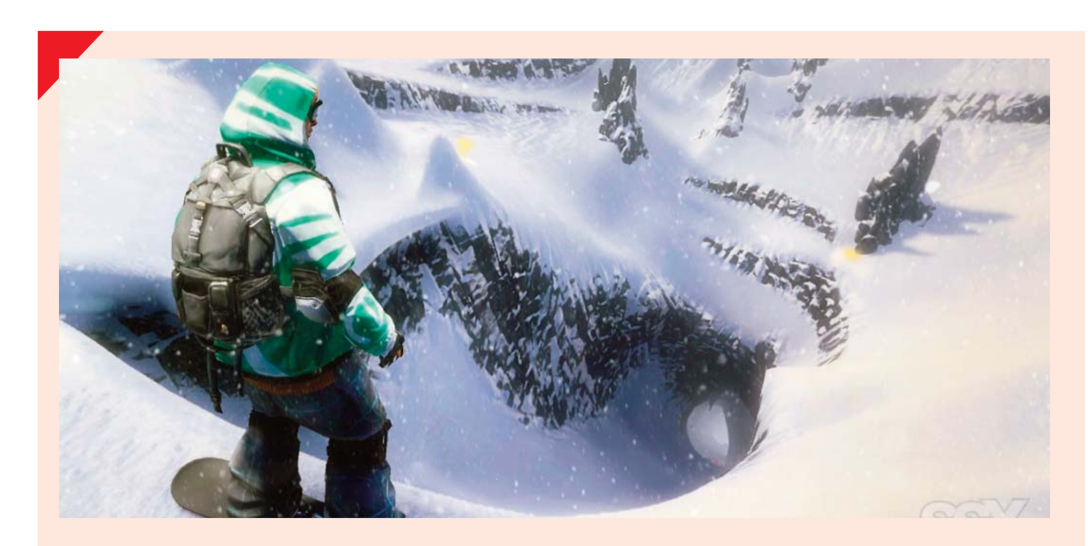




tro alcance pistas de descenso de un tamaño considerable, con multitud de caminos por escoger, llenas de elementos como rampas, salientes, árboles, edificios, cables y un largo etcétera. Todo ello mostrado en un interface muy atractivo, donde podemos acceder a los sistemas montañosos más importantes del mundo girando el planeta Tierra.

Su credo es bastante sencillo, deslizarnos colina abajo con la mayor rapidez posible y, cómo no, realizar el mayor elenco de trucos o acrobacias posible, en nueve sistemas montañosos tan importantes como La Antártida, Las Montañas Rocosas, Los Alpes, Los Andes o el impresionante Himalaya, Los cuales forman un elenco de 29 montañas diferentes que a su vez se vuelven a desglosar en 153 eventos distintos, lo que nos da una cantidad de nieve para disfrutar durante bastante tiempo.

Para recrear estos parajes los desarrolladores han utilizado la famosa técnica del Geo Etiquetado, de la que obtiene toda la información por cortesía de la NASA. Dicha información se ha procesado usando la tecnología Mountain Man de Electronic Arts con el fin de dotar al juego de mayor espectacularidad. Y no queda ahí la cosa, sino que también se ha dotado a esta entrega de una mayor libertad, dejando paso a un mundo mucho más abierto. Lo que permite ponernos a nuestro alcance pistas de descenso de un tamaño considerable, con multitud de caminos por escoger, llenas de elementos como rampas, salientes, árboles, edificios, cables y un largo etcétera. Lo que hace que ahora sea toda una maravilla el deslizarnos por la nieve con nuestra tabla.



Se nos presenta un entorno abierto, alejado del lastre que suponían los dencensos sobre raíles que limitaban la jugabilidad al seguimiento del camino predefinido, sin duda es un detalle por parte de los desarrolladores









Jugablemente, esta entrega muestra claramente cuáles son sus cartas: diversión, acción, velocidad y, como viene siendo habitual en los títulos de EA, unos controles bastante intuitivos pero que necesita horas de juego para sacarle el mayor provecho posible a los mismos. Su implementación es loable, así como la respuesta de nuestro personaje a los mismos. Y como no, para no faltar el respeto a la esencia de SSX, todo ello viene aderezado con un fuerte y marcado estilo arcade.

Gráficamente, nos encontramos con un juego de notable apartado visual. Para ello se ha utilizado una evolución del motor gráfico que movía a Fight Night Champion. Lo que nos deja como resultado unos personajes detallados, unos escenarios que rayan a buen nivel, y un buen sistema de iluminación. Cabe destacar la ausencia de errores gráficos destacables y una buena estabilidad de frames por segundo, apenas hay “tirones”.

Y como siempre en este apartado, tiene que haber un pero. En esta ocasión hay que decir que se le podía haber pedido algo más de evolución gráfica, ya que a estas alturas los juegos empiezan a aproximarse al techo tecnológico de las consolas, cosa que aquí no sucede. Pensamos que esto puede deberse a su largo desarrollo y al hecho de exprimir el motor gráfico. Aún así, como hemos dicho con anterioridad, el resultado general es notable.

Otro apartado a comentar son sus modos de juego, los cuales se dividen en 3 más el multijugador.

En el modo Carrera, la cosa está clara, hay que descender



más rápido que los demás, lo típico.

Seguimos con el modo Acrobacia o Tryck, el cual pondrá a prueba nuestra destreza a la hora de realizar

El juego cuenta con un sistema de control intuitivo, pero que habrá que dedicarle tiempo para aprovecharlo

combos y en lazar trucos, con el fin de obtener la mayor puntuación posible.

Y dejamos para el final los Deadly Descents, o lo que viene a traducirse como una batalla entre nosotros y los elementos naturales e inclemencias meteorológicas. Ya sea escapar de una avalancha o esquivar obstáculos y edificaciones, eso sí, con pendientes de infarto.

En cuanto al modo online, se ha querido extrapolar la experiencia ofrecida por el sistema AutoLog de NFS, dándole la denominación de RiderNet. Gracias a la cual se nos ofrece una serie de retos contra otros jugadores, explorar sitios por donde otros jugadores han pasado, ofreciéndonos su imagen fantasma, etc.

En cuanto al sonido, todo está acorde al estilo de la saga. Contamos con temas ya conocidos por los seguidores de la misma, pero actualizados con una remezcla para la ocasión. Así como la buena implementación de efectos sonoros, gracias a los cuales nos transmite la sensación de estar realmente deslizándonos por la montaña.



Conclusiones:

SSX es un juego que hacía falta a la actual generación. Los juegos de deportes extremos estaban algo descuidados y desaparecidos. SSX ha aumentado el listón del género y vuelve a marcar las pautas a seguir dentro de este género. Creando una así una grata experiencia.

Alternativas:

La única alternativa que se nos viene a la mente es Shaun White Snowboarding, el cual está un escalón por debajo del juego que nos atañe.

Positivo:

- *Vuelta a los origenes*
- *Mundo abierto*

Negativo:

- *No llega a sorprender gráficamente.*
- *Alguna animación queda algo floja*

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	88
sonido	90
jugabilidad	90
duración	85
total	**88**

Una segunda opinión:

Ha merecido la pena la espera. Ahora los fans de los juegos de Snowboard tienen un referente en el género. UN juego que aúna accion, velocidad y diversión.

Jose Luis Parreño

desarrolla/distribuye: sega · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

Binary Domain

El gran acierto que no esperábamos

Estamos ante un shooter por equipos creado por la mente responsable de la saga Yakuza, y en estos momentos no tengo ganas de contar mi experiencia de juego. Y no por lo que estáis pensando, ¡sino porque estoy loco por seguir jugando en vez de escribir!



Encarnamos a Dan Marshal, líder del "Escuadrón Óxido" que debe infiltrarse en Japón para detener al máximo responsable de "Amada", la compañía de robótica más prolífica de toda Asia que ha violado el tratado de Ginebra creando robots recubiertos de tejido orgánico y programados como humanos. No sólo parecen personas, sino que creen que lo son. ¡Ah, se me olvidaba! Estamos en el año 2080.

El juego arranca y directamente empezamos a jugar. La curva de aprendizaje es inmejorable, e iremos descubriendo nuevas funciones a medida que vayamos avanzando por la primera pantalla, pero sin que parezca el típico tutorial estático y aburrido que estamos fritos por pasar. Viéndonos acosados por un sinfín de robots de asalto, algunos de proporciones bíblicas, deberemos nadar, trepar, bucear, dejarnos caer por el lateral de un edificio...y todo ello sin dejar de disparar. Podremos cargar 4 armas a la vez (primaria, secun-

Nos lanzaremos de cabeza contra hordas de robots porque nuestro compañero nos cubre...¿o no?





daria, arma de una mano y granadas) que nos serán de gran ayuda para abrirnos camino entre los suburbios en los que se han convertido las ciudades y poder llegar a la zona alta donde viven los ricos y poderosos con sus sirvientes robóticos.

El "Escuadrón Óxido" está compuesto por Dan y otros cinco miembros: su compañero de toda la vida, experto en combate a media distancia; dos agentes del MI6 (Británicos), especializados en explosivos y armas de corto alcance; una francotiradora china (a nadie le sienta tan bien el kevlar); y un robot de combate con acento francés. Cada uno tiene sus ventajas y sus inconvenientes, y tendremos que elegir en todo momento quiénes queremos que nos acompañen en el grupo Alpha y quién formará el grupo Bravo.

El apartado gráfico es francamente notable. Por ahora no he experimentado ninguna bajada de "frames" o ralentizaciones de ningún tipo, a pesar del número épico de elementos que aparecen en escena y las texturas están muy logradas. El pelo, la piel, las manos...lo que suele ser más complicado o lo que más fallos suele tener aquí aprueba de sobra, sumándole unas expresiones faciales de primera que aportan carácter y personalidad a todos y cada uno de los personajes que aparecen (ya sean principales o secundarios).

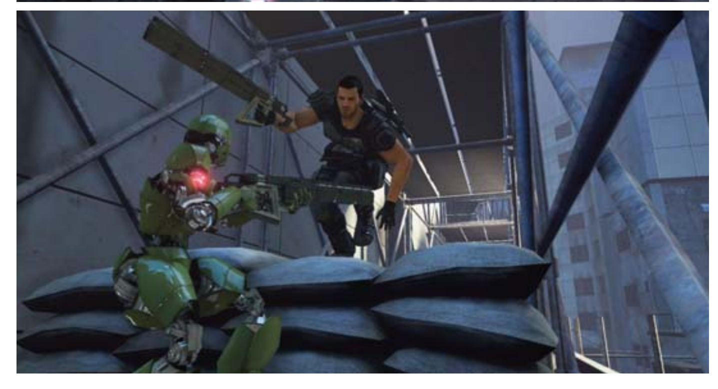
El guión es una maravilla. Sin más. No voy a andarme por las ramas ni a contar milongas, pero es raro encontrar un guión últimamente que no incurre en frases pretenciosas o trilladas y que además tenga una trama absorbente desde el principio. Viéndolo, pensaba que si Ridley Sott (director de Alien y Blade Runner) o James Cameron (Avatar y Terminator) se fijaran en este juego, bien podrían hacer una película sin cambiar prácticamente nada de lo escrito. Además, todos los personajes están bien definidos y conforman un grupo variado y divertido.

Otro punto fuerte de Binary Domain es la cantidad de acciones permitidas aparte de disparar como un loco. Antes he mencionado algunas, pero lo mejor lo he reservado. Lo primero es que puedes dar órdenes a tus compañe-





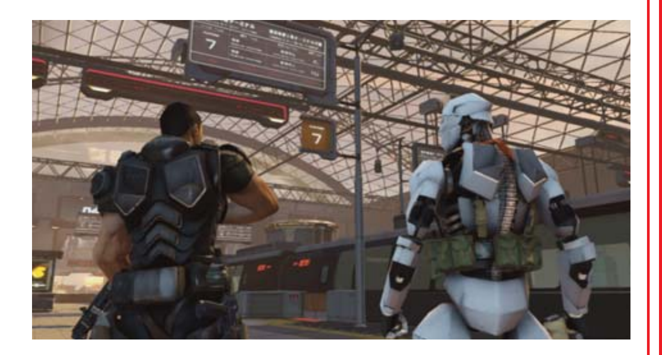




ros como “cubridme”, “disparad”, “mantened posición” y mucho más, pero es que se puede hacer a través de un sistema de reconocimiento de voz. O sea, que si mi madre baja y me escucha gritarle al televisor “¡Vamos, vamos!” pensará que he perdido el poco juicio que me queda, pero en realidad le estoy ordenando a mi grupo que avance contra el enemigo.

El sistema “causa-efecto” requiere una mención aparte: todo lo que hagas, cómo lo hagas, y con quién tendrá su consecuencia, ya sea en la acción en curso o en el desarrollo de la trama. Es decir, si un miembro del comando nos pide ayuda y no hacemos caso, perderemos su confianza, con lo que cuando nosotros le necesitemos a él, no acudirá; si llevamos al especialista en explosivos en lugar de la francotiradora, iremos por otro camino diferente, y tendremos que mantener la amistad con nuestro comando lo más alta que podamos, porque nunca sabremos cuándo necesitaremos que todo el equipo nos cubra mientras manipulamos una bomba o disparamos una metralleta gigante contra un gorila mecánico enorme. En serio.

En cuanto a aspectos negativos del juego, hay poco de lo que hablar. Algunos pequeños problemas de cámara sí que hay, por lo que habrá momentos en los que no sabremos de dónde llegan los disparos. Pero claro, esto es una constante en este tipo de juegos, ¿no? También es cierto que en ocasiones estaremos algo perdidos, ya que no hay un mapa que nos indique la posición en la que nos encontramos o a dónde tenemos que ir, aunque afortunadamente Binary Domain es lo bastante “limpio” y “nítido” como



para poder ubicarnos de un solo vistazo.
Otro punto que podría considerarse como negativo es la alta sensibilidad del control, aunque no es algo que impida la experiencia de juego, sino que la dificulta. ¿A quién no le gusta un buen reto? Con leves roces podremos fijar la mira del arma, pero como nos pasemos, y dada la velocidad a la que los enemigos se mueven, estamos muertos.

Las voces en inglés están llenas de personalidad, mientras que en español son inexpresivas e incluso descompasadas

Las voces en español son horrorosas. De verdad, un espanto. No sé si alguna vez habréis visto algo de anime de Selecta Visión, pero desde luego parece uno de esos doblajes comprados al peso: no pegan con los personajes, carentes de expresividad, pésimamente sincronizado con los movimientos de la boca, y perdiendo completamente el acento que todos los personajes tienen. Sin embargo, en la versión original, el americano habla con acento americano, el inglés habla con acento inglés, y la china con leve acento chino, y los japoneses (cuando no hablan en japonés entre ellos) hablan con acento japonés. El idioma no es seleccionable en ningún menú del juego, claro, por lo que tendremos que cambiarlo en la "bios" de nuestra consola para poder disfrutar de él en versión original, pero os aseguro que vale la pena. Y para rematar, contamos con esa estimulante BSO de fondo que recuerda poderosamente a "Tron Legacy".

A modo de conclusión sólo me queda añadir que la campaña principal tiene una duración bastante decente y que también cuenta con un modo multijugador por equipos completamente personalizable, así como varios desafíos desbloqueables y queda completamente claro que bebe del referente en shooters de esta generación, Gears of War, pero más aun de Vanquish, producto también de la casa, pero añadiéndole el inexcusable toque "chabacano" y "machote" de la exitosa serie Yakuza.

Conclusiones:

Supera con creces las expectativas creadas y se alza como gran apuesta del género. SEGA se abre paso entre los shooters en tercera persona por méritos propios consiguiendo una experiencia de juego emocionante, sólida, enganchante e impactante.

Alternativas:

La saga Gears of War para un juego más pausado y "sucio". Casi en el extremo opuesto, el frenetismo mecánico de Vanquish.

Positivo:

- *Argumento absorbente y lleno de giros que llegan a emocionar*
- *Gran variedad de situaciones jugables*
- *Buen control, frenético pero preciso*
- *Gráficamente soberbio*

Negativo:

- *Lamentable trabajo de doblaje español*
- *Contadísimos problemas de cámara*

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

gráficos	94
sonido	75
jugabilidad	88
duración	82
total	**93**

Una segunda opinión:

Recién acabado el juego y con los pelos aún de punta, lo he empezado de nuevo. Eso nunca me pasa. Toshihiro Nagoshi firma un shooter con todo lo bueno de los grandes del género, pero añadiendo esa cantidad de detalles y caracterización de su saga estrella.

Carlos Oliveros



desarrolla: moonwalker · **distribuidor:** nintendo · **género:** RPG · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,95 € · **edad:** +3

The Last Story

La resurrección de los JRPG

¿Quién dijo que el género de los JRPG estaba muerto? Después de "Xenoblade Chronicles" llega a Europa "The Last Story", una fusión de géneros y fuente de nuevas ideas muy buenas con un resultado final excelente

En el GTM Wars de este mes se habla de la falta de nuevas apuestas originales hoy en día. Pues bien, The Last Story es una de ellas. Aunque también es cierto que los RPGs japoneses no pasan por su mejor momento, los lanzamientos del genial "Xenoblade Chronicles", de "The Last Story" y la inminente salida de "Pandora's Tower" han revitalizado el género y nos han dado buenas razones para volver a jugarlo (y a amarlo) en Wii.

The Last Story ha sido desarrollado por Mistwalker y Nintendo y está firmado por Hironobu Sakaguchi, conocido por crear Final Fantasy y salvar a Square.

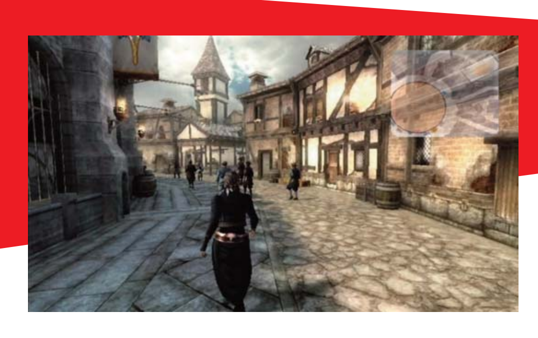
La banda sonora, de la que también hablaremos en su momento, la ha compuesto otro conocido de los Final Fantasy: Nobuo Uematsu.

El argumento gira en torno al progonista: Zael, y sus compañeros. Todos ellos forman un grupo de mercenarios que viaja a Isla Lázulis contratados por el conde Arganan. Pronto Zael se encontrará con una misteriosa desconocida, Lisa, a la que ayudará a escapar de los guardias y que también tendrá una gran importancia en la trama. El conflicto bélico de la isla con los gurak, unos seres que viven al otro lado del mar,la muerte de la tierra por el uso un poder inimaginable, la Errante y el afán por progresar y dejar de ser mercenarios de Dagran y Zael serán algunos de los temas principales de la historia.

La elección de los entornos, especialmente la propia ciudad de Lázulis, de recorrido libre, también ayuda a enriquecer ese argu-

Aunque se aprovecha muy bien la potencia de la Wii y las batallas se muestran fluidas en general, sí se aprecian algunos tirones en algunas zonas





mento impregnándolo de cierta libertad, aunque la justa. Es cierto que podremos desplazarnos libremente por las zonas, descubrir secretos e incluso iniciar algunas misiones opcionales, pero el recorrido es básicamente lineal con poca capacidad de eleccion salvo alguna pregunta “estilo japonés” cuyas posibles respuestas acaban llevándonos al mismo resultado y otras que sí permiten algunos pequeños cambios. Aún con todo esto, la verdad es que la trama está perfectamente trazada, manteniéndonos interesados desde el tierno inicio hasta el apoteósico final.

Aunque el control del videojuego es tremendamente clásico, sin ningún uso de las capacidades del mando de Wii, la verdad es que funciona perfectamente, tanto con el Wiimote como con el mando clásico.

Y pese a ser tan tradicional en control, su sistema de combates es conservador y original al mismo tiempo, aplicando conceptos de diferentes géneros y otros nuevos para dar lugar a un sistema muy divertido que funciona mucho mejor de lo que uno puede esperar al principio. Esos combates están totalmente integrados (sin transiciones, ni enemigos aleatorios, ni otros clichés del género) en el propio entorno. En ellos manejaremos normalmente a Zael, aunque en algunos capítulos controlaremos a otros como Calista. No obstante, tendremos capacidad para dar órdenes a nuestros aliados (“Yurick, derriba ese puente”) e incluso llegado cierto momento del juego, entrar en el modo estrategia donde podremos decirle a cada personaje exactamente lo que debe hacer. Y es que, precisamente la estrategia tiene un papel importante en estos combates. Podremos engañar a enemigos atrayéndolos con disparos de ballesta para cuando estén cerca realizar un ataque especial por sorpresa llamado asalto. Los personajes tienen ataque físico normal con varios tipos de armas, ciertos movimientos especiales y

Doblaje y BSO

El videojuego viene con un doblaje en inglés de mucha calidad, con voces bien escogidas que se desenvuelven perfectamente. No obstante, todo diálogo está subtitulado al castellano perfectamente introduciendo incluso expresiones coloquiales de nuestro idioma.

La banda sonora es, como os podréis imaginar viniendo de quien viene, muy buena.

La melodía principal se nos quedará en la memoria con gran facilidad y en general está muy acertada salvo con algunos temas que pasan más desapercibidos.



Todos los personajes tienen una personalidad muy bien definida y una historia propia que se va mostrando a medida que avanza el argumento



algunos la capacidad de lanzar magia ofensiva o defensiva. Al lanzar, por ejemplo, Yurick un ataque de fuego, quedará una zona roja en el suelo llamada aura que dañará a los enemigos que estén encima y otorgará a la espada del aliado daño extra. Además, un movimiento especial de Zael permite dispersar estas auras, haciendo vulnerables a los enemigos o curando a los aliados, si se trata de una aura de curación. Los ataques mágicos requerirán un cierto tiempo de invocación en el que si el mago recibiera algún daño habría que volver a empezar. También, ya bien avanzado el juego, aparecerán otro tipo de habilidades "definitivas" que se podrán lanzar cuando la barra de espíritu esté llena y que causarán más daño (o beneficio) que las demás.

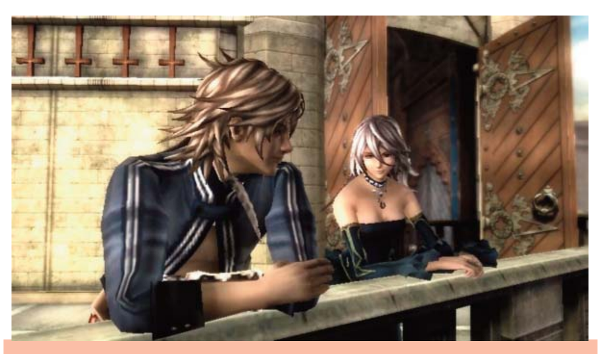
La ciudad de Lázulis está viva. Oiremos conversaciones en el mercado, los ciudadanos se quejarán cuando nos choquemos...

Aunque no lo parezca, el argumento destaca por varios motivos. El primero, y el más importante, es el genial desarrollo de los personajes. Todos ellos tienen una personalidad muy bien definida. Mención aparte merece el propio protagonista, Zael. La trama lo tratará lo suficientemente mal como para que empaticemos con él enseguida. Sin embargo, casi todos los demás personajes (Yurick, Mirania, Dagran...) tienen mucha fuerza y una historia propia, que iremos descubriendo a lo largo de la aventura. También los principales antagonistas están muy cuidados, como ese Zangurak (al que podríamos calificar como el Ganondorf de "The Last Story"), rey de los gurak y enemigo invencible al principio del videojuego.

Por otra parte, Zael será el único que tenga una habilidad especial, otorgada por la Errante, llamada Magnetismo. Esa habilidad consigue atraer la atención de todos los enemigos y dirigir todos los ataques hacia nuestro personaje. Es útil para conseguir que nuestros magos acaben la invocación o simplemente para completar alguna estrategia, como desplazar el enemigo hacia un puente y volarlo con la magia de Yurick. En este sentido, todo el espacio de combate también puede ser un arma, pudiendo forzar una avalancha para aplastar a los enemigos, por ejemplo. Cada personaje tiene un número limitado de vidas en combate y cuando se acaben ese personaje no podrá reaparecer en esa lucha. Si se acaban las vidas de Zael perderemos y deberemos reanudar desde el punto de

control más cercano.

Además del sistema de niveles propio del género, los personajes también podrán mejorar su equipo con armas compradas o encontradas en combate. Todo cambio en nuestro equipo se reflejará físicamente como ya ocurría en juegos como Bluedragon o Monster Hunter. Además, podremos incluso cambiar los colores con tintes.



Hasta en esos huecos entre batalla y batalla tendremos las constantes conversaciones entre todo el grupo así que no nos aburriremos nunca

Aunque lógicamente es un juego orientado a un solo jugador, también existe la posibilidad de multijugador local o online con dos posibles modos: cooperación para vencer a otro enemigo o batalla. Podremos manejar a un buen número de personajes.

La verdad es que no hay mucha que reprochar en este apartado, salvo, quizás, una dificultad algo inconstante y no muy bien regulada. Las primeras horas serán todo un paseo y de repente aparecerán batallas muy exigentes de forma abrupta.

Gráficamente el videojuego cumple perfectamente, tanto en el diseño de los personajes (que recuerda a Final Fantasy e incluso a The World Ends With You con un personaje, Therius con cierto parecido con Joshua del TWEWY) como en el de espacios con una ciudad viva, con personas que hablan, se quejan cuando te chocas, con tabernas, tiendas, callejones... Hay algunas bajadas de framerate, aunque poco frecuentes y en general el juego se muestra estable incluso en batallas con muchos personajes en pantalla. No obstante, las limitaciones de Wii siguen presentes y se observan por ejemplo en la decisión de difuminar el horizonte por razones técnicas.

En definitiva, una verdadera joya que conmoverá a aquellos que la disfruten por su bonita historia y sus carismáticos personajes. Que divertirá por su gran sistema de combate y variedad de espacios y situaciones y, sobre todo, que nos acabará de devolver a muchos la ilusión por el género de los JRPGs.

Conclusiones:

The Last Story es una maravilla en muchos sentidos, un soplo de aire fresco en esa amalgama de clichés llamada JRPG.

Alternativas:

En Wii existen otros JRPG de calidad como Xenoblade Chronicles además de otro que llegará en breve, Pandora's Tower. No obstante, son bastante distintos entre sí.

Positivo:

- Argumento y personajes excelentes
- Sistema de combate divertido y muy bien pensado.
- Diseño gráfico muy cuidado en general

Negativo:

- Curva de dificultad descompensada
- Escasas ralentizaciones en los gráficos

TEXTO: OCTAVIO MORANTE

gráficos	90
sonido	87
jugabilidad	92
duración	75
total	88

Una segunda opinión:

The Last Story es otro gran JRPG para Wii que quizás ha llegado muy tarde pero que gustará a la mayoría de los fans del género. Tiene un montón de nuevas ideas que juntas acaban funcionando muy bien.

José Barberán

desarrolla: epic games · **distribuidor:** microsoft · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

Soul Calibur V

Épica batalla, 17 años después

Han pasado ya 17 años desde el estreno de la saga en 1995 con Soul Edge, uno de los títulos pioneros en el entonces todavía por explorar nuevo género de lucha en tres dimensiones



Soul Edge fue lanzado tanto para máquinas arcade como para Playstation en 1995, y estoy seguro que todavía hoy muchos lo recordarán con cariño especialmente por su secuencia introductoria carismática y por su banda sonora digna de quitarse el sombrero. Sin duda un título que caló muy hondo en algunos de nosotros y que establecía las bases de lo que sería una de las sagas de lucha más exitosa y reconocida de todos los tiempos. Cinco años más tarde llegaría el no menos exitoso Soul Calibur, estableciendo finalmente el nombre de las futuras entregas, y cuya quinta numerada tratamos hoy.

Argumentalmente, la saga siempre ha sufrido importantes altibajos. Su trama gira alrededor de dos espadas como icono del bien y el mal, y sobre quienes empuñan estas en cada capítulo. Con una evolución claramente es-

Más de la mitad de los personajes son totalmente nuevos; algunos de ellos, como Leixa o Natsu heredan estilos de personajes ausentes en esta entrega





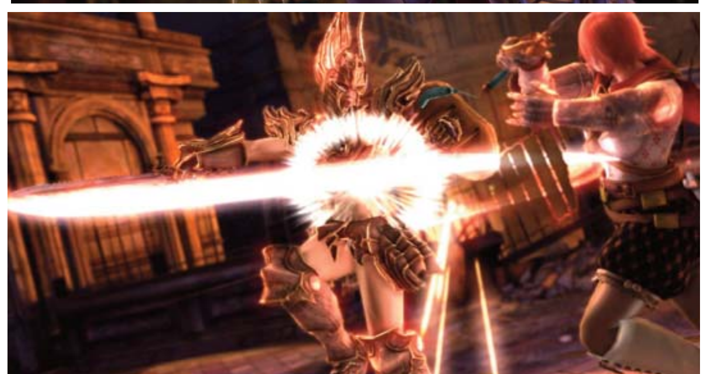
tancada en Siegfried empuñando Soul Calibur (supuesta espada del bien) y su alter ego Nightmare empuñando la Soul Edge, Project Soul ha querido dar una vuelta de tuerca y retomarlo como si hubieran pasado esos mismos 17 años. Algo que, personalmente, ha sido un gran acierto.

Este se retoma con una batalla introductoria donde Siegfried acaba finalmente con Soul Edge y Nightmare. Debido a los estragos sufridos durante la batalla, el caballero decide no volver a empuñar la Soul Calibur. Con el paso del tiempo, parece que el espíritu de la Soul Edge vuelve a acechar Europa. Y esta vez le tocará a las nuevas generaciones salir adelante. Los personajes principales de esta entrega son Patroklos y Phyrra, ambos hijos de Sophitia, quienes protagonizarán un modo historia que se echó muy en falta en Soul Calibur IV. Mediante un conjunto de diálogos, esbozos, y alguna que otra secuencia animada, el título nos narra una buena historia desde su planteamiento hasta su desenlace. Durante esta se van desarrollando combates que sirven como transición de la historia y que nos presentan algunas de las nuevas incorporaciones a la plantilla de personajes. Su duración es bastante escasa, pudiendo acabar todos los capítulos en poco más de dos horas y media. Una lástima pues consigue engancharnos y nos deja con ganas de más.

Y hablando de nuevos personajes, la plantilla ha sido renovada en gran parte. Más de la mitad de los personajes son totalmente nuevos. Algunos de ellos, como Leixa o Natsu heredan estilos de personajes ausentes en esta entrega, incluyendo por supuesto nuevas habilidades. Tam-

El editor de personajes es la evolución del ya visto en Soul Calibur IV incluyendo nuevas opciones de personalización. Vale la pena pararse a crear nuestros personajes o darse una vuelta por youtube para ver los numerosos tutoriales para crear celebridades.






bién encontraremos personajes clásicos envejecidos, aunque algunos se les nota mucho más el peso de los años, todos con un listado de movimientos también renovado. El cambio resulta sin duda para bien, consiguiendo ser el título de la saga con más variedad de estilos de lucha y menos repeticiones. Ambas generaciones conviven de maravilla. Los personajes nuevos tienen suficiente carisma, y el lavado de cara a los clásicos les sienta realmente bien.

Además de cambios en la plantilla, Soul Calibur V también recibe interesantes cambios en la jugabilidad que consiguen rescatarlo del estancamiento. Lo primero que notaremos los jugadores más veteranos es un importante cambio en el ritmo de juego. Se trata de un título que, sin dejar de ser técnico, ha ganado mucho en velocidad. Es necesaria una adaptación para volver a hacerse con los timings, y cuando lo consigamos disfrutaremos de un juego que se antoja bastante más fresco. Otra importante inclusión son los ataques especiales. Como si de Street Fighter se tratara, el juego ahora incluye una barra de energía que permite realizar combos más potentes o un ataque especial cuya ejecución es sencilla y común para todos los personajes. También se han añadido interesantes novedades tanto a nivel defensivo como en cuanto a movimiento que ayudan a agilizar el combate.

En cuanto a modos de juego, además del ya mencionado modo Historia, se incluye un modo arcade donde podremos batir nuestros records luchando contra 6 combatientes en cuatro rutas distintas: Estandar, Europa, Asia y Clasificación. Cuando aca-

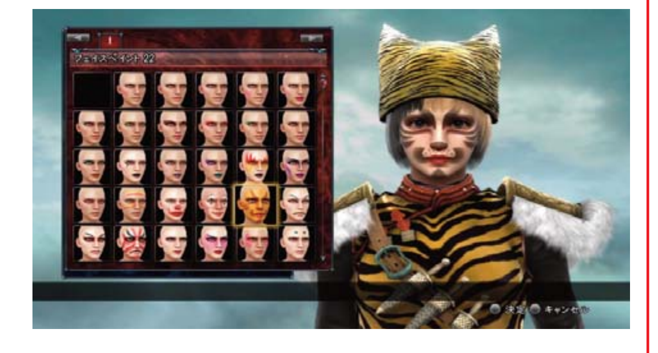


bemos el modo historia también podremos seleccionar un tercer modo de juego, Almas Legendarias, que destaca por su elevada dificultad. Ciertamente, el juego para un jugador queda algo cojo como en la anterior entrega aunque sin llegar a tal extremo.

El modo multijugador por su parte, pilar fundamental de cualquier juego de lucha hoy día, dispone de dos modos principales. Por un lado, podremos jugar partidas igualadas contra un adversario de rango similar. Típico y funcionalmente eficaz, ideal si queremos ponernos a jugar sin complicaciones y que las victorias afecten a nuestra puntuación. Por el otro, podremos entrar en una especie de salas donde podremos retar a otros jugadores y participar en torneos. Cumple con su función y ofrece un multijugador sólido.

Técnicamente el juego luce tan bien como la anterior entrega. La mayor mejora la encontraremos en los escenarios. Estos son más completos y detallados, y algunos de ellos disponen de varias zonas cual escenario de Dead or Alive. La banda sonora por su parte sigue la línea épica destacando especialmente algunos temas como la batalla final del modo arcade.

Haciendo balance de lo hablado, podemos ver que Soul Calibur V es una de las mayores evoluciones en la saga, justificando perfectamente el lanzamiento de esta entrega. Los nuevos personajes y las novedades en el sistema de lucha son un gran acierto.



Conclusiones:

Los nuevos personajes y las novedades en el sistema de combate hacen de Soul Calibur V un juego fresco a la vez que mantiene la esencia de la saga. Un imprescindible para los seguidores y altamente recomendado para los amantes de los juegos de lucha.

Alternativas:

Este nuevo Soul Calibur combina elementos de juegos clásicos en 2D y 3D, por lo que me gustaría proponer como alternativas 2 grandes retornos como son KOF XIII y Ultimate Marvel Vs Capcom 3.

Positivo:

- *Novedades jugables*
- *Los nuevos luchadores*

Negativo:

- *El modo historia se hace corto*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	90
sonido	85
jugabilidad	90
duración	75
total	**85**

Una segunda opinión:

Un juego accesible tanto para los jugadores casuales como para los más experimentados, gracias a su fácil jugabilidad y los variados personajes. La mejora de los escenarios es notable en comparación con Soul Calibur IV, en este caso no vemos a nuestros queridos dinosaurios ni patos que nos acompañan en nuestras luchas. Sin duda Soul Calibur V es muy recomendable para aquellas personas que disfrutan con los juegos de lucha y además quieren diseñar los trapitos de sus propios personajes.

Rosa Roselló



desarrolla: 38 studios/big huge · **distribuidor:** ea · **género:** arpg · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 69,95 € · **edad:** +18

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Tan Action como RPG

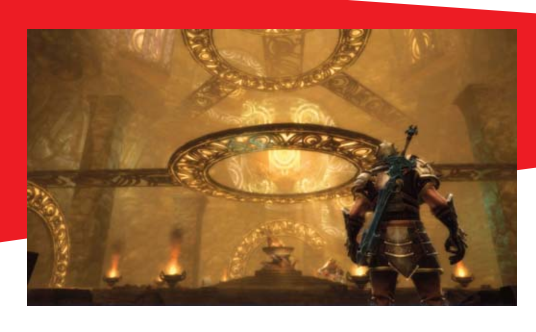
No hemos terminado aún Skyrim y estamos a la espera de Diablo III, entre ellos encontramos Kingdom of Amalur: Reckoning. Y no nos referimos solo al periodo de lanzamiento

Es de agradecer el esfuerzo que está realizando Electronic Arts por lanzar nuevas franquicias y revitalizar algunas otras, no funciona bien en todos los casos, pero aún así es muy importante para un sector en el que el número que acompaña a los juegos que más se venden es cada vez más alto. Recientemente ha llegado a las tiendas una apuesta firme por hacerse un hueco en el mercado de los Action RPG de corte fantástico medieval, es cierto que puede tener paralelismos con la saga Dragon Age, pero el planteamiento es muy diferente y busca, por tanto, llegar a un perfil de jugador diferente.

Kingdoms of Amalur: Reckoning busca cubrir un hueco que queda en el universo de los juegos de rol, en el que podemos encontrar títulos más clásicos en el que el sistema de combate no es más que un resultado de las estadísticas de los personajes, sin tener en cuenta la habilidad del jugador, y otros que no son más que un hack´n´slash disfrazado de rol con arbol de habilidades, mejoras de armas y personajes y poco más. Big Huge Games y 38 Studios buscan lograr un título equilibrado, con todas las opciones que ofrece un rpg clásico pero que al mismo tiempo ofrezca un sistema de combate profundo y divertido, un intento de enganchar tanto a unos jugadores como a otros, y que dé pie a una nueva franquicia que se convierta en referencia en el mundo del videojuego. Y hay que reconocerles que a pesar de pequeños detalles y aspectos a mejorar, el resultado es francamente bueno.

Kingdoms of Amalur: Reckoning ha liderado las ventas en las tiendas británicas durante un par de semanas. Todo un logro para un debutante

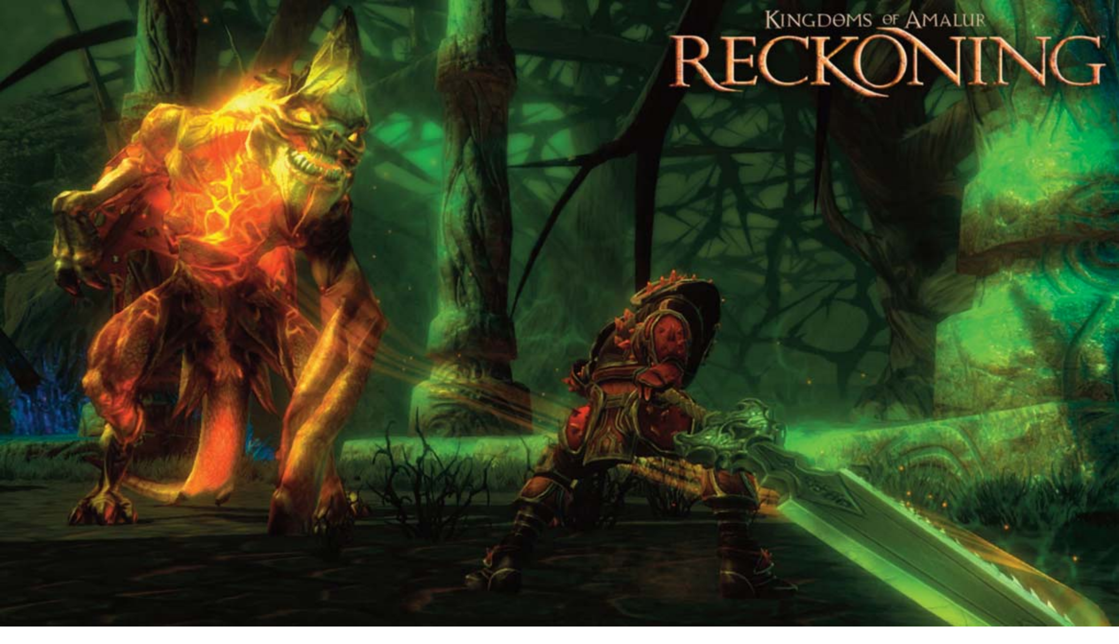




Cuando uno realiza una apuesta tiene dos opciones, ser conservador, apostar lo mínimo y ver como va la partida. O bien apostar fuerte desde el principio, el riesgo es mucho mayor pero también el resultado en el caso de que la apuesta sea vencedora. En el caso de Kingdoms of Amalur la opción elegida ha sido la segunda, no hay más que ver el "dream team" que se ha conformado para su desarrollo, Ken Rolston, diseñador jefe de Morrowind y Oblivion para Bethesda, Todd McFarlane, diseñador y escritor de cómics y creador de Spawn entre otros grandes personajes, Robert Anthony Salvatore, novelista de fantasía y ficción, que ha vendido más de 15 millones de libros solo en Estados Unidos, y Grant Kirkhope, compositor musical de los grandes éxitos de la época dorada de Rare. Los grandes nombres no son una garantía absoluta de calidad pero si dan una idea de lo ambicioso del proyecto.

El comienzo del juego es desconcertante, nuestro personaje resucita sobre un montón (literal) de muertos, somos el primer éxito de un experimento que trata de devolver a la vida a los valientes soldados que luchan contra una amenaza que pone en peligro la vida en las tierras de Amalur. Esto nos convierte en la única esperanza de que las criaturas sobre la tierra sean capaces de repeler el peligro que les acecha. La historia principal es bastante confusa al principio y se desarrolla con un ritmo irregular a lo largo del juego, a esto ayuda la gran cantidad de misiones secundarias, de facción y otras actividades que nos iremos encontrando a lo largo de la aventura. Algo que los aficionados al rol agradecen sin duda, pero que a otro tipo de jugadores que se pueden acercar al título les puede llegar a abrumar, a pesar de que están perfectamente clasificadas y detalladas en el menú misiones del juego.

Kingdoms of Amalur
Reckoning



La campaña principal es mejorable, le falta epicidad y personajes más carismáticos y, como adelantábamos antes, tiene un ritmo muy irregular, a veces da la sensación de que no pasa nada y en otras ocasiones los acontecimientos se precipitan ante nuestros ojos. Si la historia principal no es todo lo buena que se podía esperar de un escritor con la experiencia de Salvatore, no ocurre lo mismo con todo el mundo que nos rodea, es algo muy difícil de conseguir y que ya se destacó y valoró en su justa medida en juegos como Dragon Age Origins o el primer Mass Effect. Es realmente complicado crear un mundo de la nada con el trasfondo y el detalle que requiere un juego de este tipo, y es ahí donde se aprecia que se ha echado el resto. Es increíble la cantidad de información que el jugador encontrará en las librerías del mundo de Amalur y la que obtendrá hablando con los personajes que lo pueblan. Lo que está muy bien resuelto es que el jugador que quiera obviar todo este trasfondo e historia, podrá jugar Reckoning sin ningún problema, aunque se perderá uno de los aspectos más sobresalientes del juego.

También es destacable el tratamiento que se ha dado al transcurrir de la historia por las distintas y numerosas regiones, zonas, ciudades y poblados que visitaremos, un mismo evento o personaje se verá de forma muy distinta por un pueblo u otro, por una facción u otra, y en función de nuestras decisiones lograremos el apoyo o rechazo de los primeros o los segundos. No están en cambio tan bien implementadas las decisiones sobre la historia principal, a pesar de que en numerosas ocasiones deberemos decidir si A o B (incluso C), da la sensación de que la historia sigue su camino independientemente de lo que hayamos decidido, aunque en muchas ocasiones no es así y más tarde comprobaremos el efecto de nuestra selección.

En Kingdoms of Amalur: Reckoning tenemos todo lo que un aficionado al rol pueda pedir a nivel jugable: desarrollo del personaje y las armas, inventario, tiendas, alquimia, recolección de componentes, etc. Y además un sistema de combate que mejora el que podamos encontrar un muchos hack´n´slash que podamos encontrar a día de hoy en tiendas, aunque no llegue a la complejidad y profundidad de Bayonetta, por poner un ejemplo reciente. Multitud de golpes, combos, defensa, contraataques, esquives, ... todo está implementado en el combate de Reckoning, y todo ello para la multitud de armas que encontraremos por el universo del juego. Nuestro personaje podrá llevar dos armas simultáneamente, una principal y una secundaria, de su nivel, nuestra habilidad y lo bien que se complementen dependerá el devenir de los combates que son, más que nunca, parte fundamental de la historia. Debemos destacar en este apar-

tado lo bien equilibradas que están las armas y lo ajustado de su curva de mejora y la de la dificultad del juego. Reckoning en este punto un título muy noble con el jugador, cuando te matan es porque has tratado de acceder a una zona (el mapeado está completamente abierto y accesible desde el principio) o porque hay algo que no estás haciendo bien, si tratas de cambiar el tipo de arma con el que estás afrontando el combate o simplemente modificas tu táctica es muy posible que des con la solución a tu problema. Solución que no es única, el juego invita a probar diferentes opciones que van desde la confrontación directa, el ataque a distancia, el empleo de la magia o la busqueda de la victoria mediante el sigilo. Deberás seleccionar tus armas y evolucionar tu personaje en función de tus gustos personales, pero podrás cambiar en cualquier momento las habilidades que hayas adquirido hasta ese momento, previo pago a un tejedor de destinos.

La inteligencia artificial de los enemigos es simple pero efectiva, conocen bien sus puntos fuertes y tratan de aprovecharlos mediante mecánicas muy sencillas, que pronto dominaremos. En las ocasiones en las que te acompaña un personaje no está tan bien logrado, pecan siempre de impulsivos y no te permiten actuar con sigilo o rodear al enemigo, ya que van por él en cuanto lo detectan.

Gráficamente el juego está bien resuelto, mucho mejor en lo artístico que en lo técnico, pero ofrece un mundo creíble y un resultado muy compacto y particular, aunque hay quien ve detalles de World of Warcraft, Fable e incluso de Darksiders. Lo cierto es que el universo de Kingdoms of Amalur es más colorido de lo que suelen ser este tipo de juegos, variado y con zonas muy bien definidas. El diseño de los personajes y enemigos está muy influenciado por la estética del comic, con un modelado atractivo y muy, muy variado. En este punto cabe reprochar la escasa expresividad de los personajes, tanto cuando están hablando con nosotros que solo mueven los labios, como cuando estamos peleando contra ellos y no hacen la más mínima mueca el recibir daño. Las animaciones de los personajes en la batalla son en cambio fluidas y en su mayoría muy rápidas, lo que logra un gran dinamismo en las luchas.

Las composiciones música les de Grant Kirkhope acompañan en todo momento el desarrollo del juego, pero en determinados momentos no aportan la epicidad que un título de este tipo requiere. Es la típica música que te podrías poner de fondo, mientras estudias o trabajas sin casi percatarte de ella. El doblaje en inglés (Reckoning llega subtitulado al castellano) si es destacable, con una variedad de voces y un nivel interpretativo sobresaliente.

Conclusiones:

Un notable comienzo para una saga que ha llegado para quedarse, tiene pequeños detalles y aspectos que pulir, pero el resultado es más que satisfactorio, más aún tratandose de un juego tan grande y ambicioso. Roza el sobresaliente.

Alternativas:

La referencia está muy cercana y no es ni más ni menos que el gran TES Skyrim, poderse comparar con él y no resultar humillado es ya todo un logro.

Positivo:

- *Perfecta mezcla de acción y rpg.*
- *Un gran universo creado de la nada.*
- *Excelente trabajo artístico.*

Negativo:

- *Debe pulir pequeños detalles.*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	78
sonido	80
jugabilidad	83
duración	88
total	83

Una segunda opinión:

Más allá de las siempre odiosas comparaciones, de las cuales son bastante culpables los propios desarrolladores, el buen trabajo obtiene casi siempre su recompensa. Espero que Amalur también la obtenga y se convierta en una saga referencia en el rol de acción.

José Luis Parreño

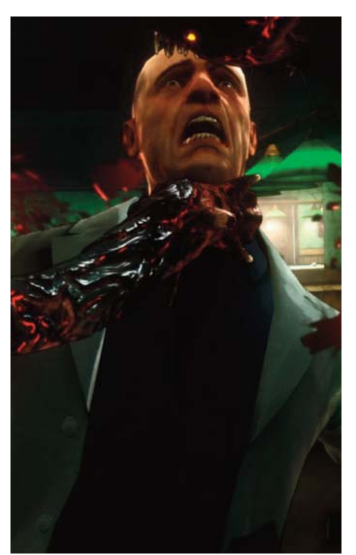


desarrolla: digital extremes· **distribuidor:** 2k · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

The Darkness II

De vuelta a la oscuridad

La segunda parte de este shooter en primera persona, vuelve a escena después de casi cinco años. Algo por lo que los seguidores del cómic en el que se basa este título deben estar muy contententos.



Hace ya casi un lustro desde que la primera entrega de esta IP viera la luz. Por aquel entonces, el equipo sueco de Starbreeze Studios fue el encargado de llevar a las consolas una adaptación del popular cómic creado por Marc Silvestri. Con su estilo realista, su excelente puesta en escena y lo cuidado del desarrollo argumental, The Darkness se convertía en una de esas obras inolvidables para el usuario que marcaban el camino a seguir por la, por aquel entonces, nueva generación.

Pues bien, en esta nueva entrega, los encargados de desarrollar el juego han sido los chicos de Digital Extremes, conocidos por su trabajo en Unreal Tournament

Sin duda una apuesta arriesgada, más aún sabiendo del éxito obtenido la primera entrega. Continuado historia del atormentado Jackie Estacado de la primera entrega y también la del séquito de

Digital Extremes se atreve con una apuesta muy arriesgada, al recoger el testigo dejado por Starbreeze, el cual realizó un excelente producto





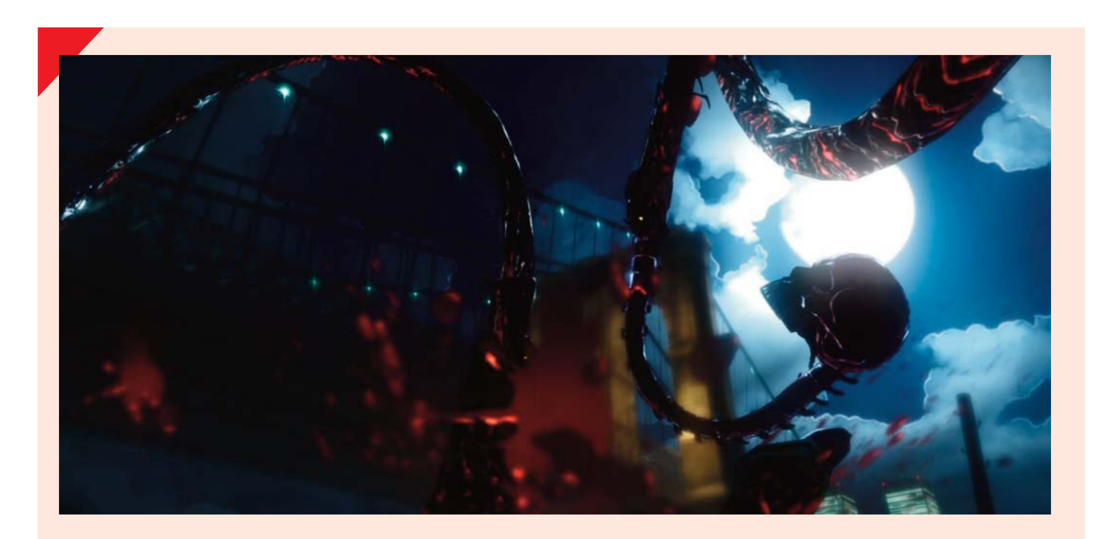
demonios que lo acompañaban, todo ello para trazar un shooter en primera persona que nuevamente apuesta por la truculencia, aunque en esta ocasión no alcanza las cotas de calidad de la primera parte.

Como hemos comentado, la historia nos sitúa justo después de los sucesos ocurridos en la anterior entrega. Para los que no hayan jugado a ella, el título nos la relata a base de un cómic introductorio.

La aventura comienza con Jackie en lo más alto del escalafón de la mafia, pero esto le dura poco tiempo, ya que es atacado, y herido de gravedad, por una organización que se hace llamar La Hermandad. Debido a esto, a nuestro protagonista no le queda más remedio de desatar la oscuridad que llevaba dentro y que estaba deseando salir. Y aquí es donde acaba nuestra introducción en la historia ya que, como siempre, es mejor que la descubráis por vosotros mismos.

Jugablemente, el título apuesta por la experiencia ofrecida por su predecesor. Así pues contaremos con todo un arsenal de armas para deshacernos de los numerosos enemigos que nos salen al paso. Y por si esto fuera poco, también contaremos con la ayuda de los ya conocidos zarcillos y como no de la oscuridad.

Además de esto, seguimos teniendo la obligación de optar por caminar por los sitios oscuros y evitar la luz en la medida de lo posible. Esto trae como consecuencia que nuestros enemigos, a parte utilizar todo tipo de armamento contra nosotros, plantarán en nuestro camino gigantescos focos de luz que deberemos desactivar buscando sus generadores eléctricos y, también,

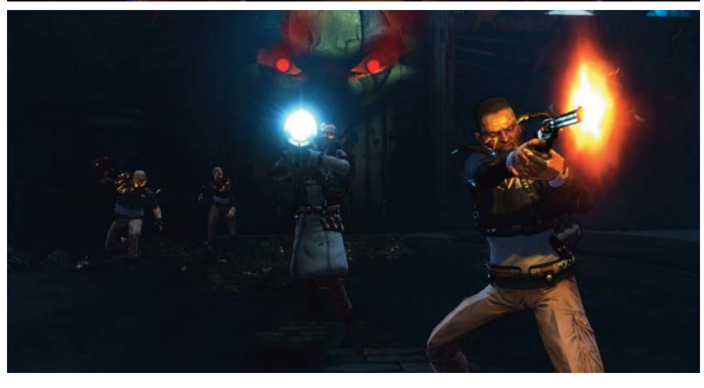


La violencia está presente en todo el juego. Ahora es mucho más explícita, lo que llevará a mostrarnos una variada selección de casquería. Traducida en montones de desmembramientos, sangre a borbotones y mutilaciones









adherirán linternas a sus rifles o nos arrojarán granadas flash sabedores del daño que nos hace.

Otro apartado a tener en cuenta es la extremada violencia que se nos presenta en el juego. Si la anterior entrega ya poseía bastante, en esta se profundiza aún más. Mostrándonos una variada selección de mutilaciones.

También, según vayamos avanzando en la historia, nuestro personaje ira obteniendo mejoras en sus habilidades, gracias a los puntos de esencia oscura.

Para terminar el apartado jugable, cabe mencionar que el control es bastante bueno, y pese a la gran cantidad de acciones combinadas que podemos realizar, resultan bastante fáciles de ejecutar y su grado aprendizaje es bastante progresivo.

En el apartado gráfico, cabe destacar el giro que ha dado a franquicia. Se ha practicado un cambio estético bastante pronunciado. Esto se ve reflejado en la introducción de la técnica del Cel-Shadding. Lo que le acerca más a las raíces de donde proviene, el cómic, que sin duda le viene como anillo al dedo.

Los personajes se muestran con una estética muy sólida y bastante cuidada, igual que el diseño de los escenarios, los cuales rayan a un gran nivel. Pero quizá en lo que se ha puesto más interés, ha sido en el efecto de las luces sobre el escenario, consiguiendo iluminaciones en algunos momentos sorprendentes. En cuanto a las animaciones hay que decir que, aunque no son muy variadas, se muestran suaves y bien ejecutadas.

Todo ello mostrando con una buena constancia en la tasa de imágenes por segundo, que ni siquiera sufre cuando aparecen una buena cantidad de enemi-



gos.

La campaña principal del juego se puede realizar en unas 7 u 8 horas. Algo que se nos antoja algo corta. Parte de la culpa de esto la tiene la buena narrativa expuesta.

Se ha apostado por un cambio total en la estética del juego. La apuesta por el Cel-Shadding, resulta acertada

Una vez completada la historia, se desbloquea el modo nueva partida+, que permite jugar cualquier capítulo conservando todo lo desbloqueado, y que nos permite hacernos con las reliquias que nos hayamos dejado pendientes, cuyo número es de 29.

A parte de esto, también se nos presenta un modo online cooperativo, llamado Vendetta. En el que podremos contar con la ayuda de otros tres jugadores en una lucha contra la CPU, cuyo desarrollo no nos llevará más de tres horas. Algo que le dará algo más de vida al juego, pero para nosotros se nos manifiesta algo corto.

Dejamos para el final el apartado sonoro. Las melodías elegidas durante el desarrollo de la acción se muestran correctas y bien ajustadas, con algunos temas reconocibles.

Hay que alabar que viene traducido y doblado al castellano, el cual cuenta con unas voces de gran nivel. Pero lo mejor es que también nos da la posibilidad de permitirnos seleccionar las voces en versión original, las cuales son una auténtica delicia.



Conclusiones:

Una segunda parte bastante notable, aunque no llega a superar a su antecesor. Estamos ante un shooter que no deja respiro alguno, que lo que sí hace es mantener la esencia del cómic. Algo de lo que sus seguidores estarán encantados.

Alternativas:

Exsisten juegos de corte similar, como puede ser Alan Wake o Dead Island, y los que estan por llegar, como el Resident Evil Operción Racoon City.

Positivo:

- *Buena narrativa*
- *El Cel-Shadding le sienta muy bien*

Negativo:

- *Pequeños defectos gráficos*
- *Se hace algo corto*

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	85
sonido	90
jugabilidad	88
duración	75
total	**82**

Una segunda opinión:

The Darkness II permite a los jugadores embarcarse en otra aventura emocional. El aspecto del juego es absolutamente increíble y la ambientación de la oscuridad le sienta excelentemente. Los fans del juego original, estarán encantados con esta secuela.

José Barberán

desarrolla: atlus · **distribuidor:** koch media · **género:** aventura/puzzle · **texto/voces:** castellano/inglés · **pvp:** 54,95 € · **edad:** +18

Catherine

Originalidad ante todo... ¿y qué más?

Atlus nos trae su juego más esperado en occidente y un éxito arrollador en su país de origen. Pero, ¿qué es Catherine? ¿Es aventura gráfica, RPG, plataforma, puzzle...? Erotismo y frescura, desde luego, no le faltan



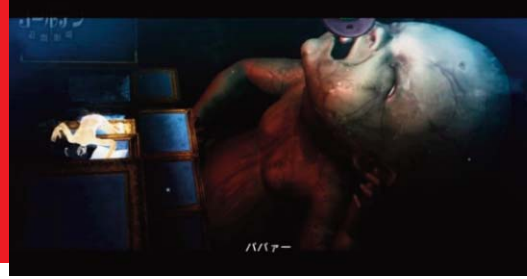
Con Catherine, ATLUS ha pretendido dar el salto a la primera división, y eso es algo incuestionable, dado que se ha convertido en uno de los juegos más vendidos de 2011 (fuera de España, claro), y aunque sus cifras en nuestro país han sido imperceptibles, por ahora, esperemos que sea la oportunidad que necesitaba esta gran compañía para salvarse del estigma de "Segundona".

Bueno, comenzamos con el análisis que nos ocupa, ¿no?

La historia nos muestra a Vincent, un joven bastante apagado y sin carisma alguno, que engaña a la que ha sido su novia durante cinco años con una joven y despampanante desconocida tras una noche de borrachera. Por si fuera poco, su novia quiere casarse pues ve que su relación está...atascada, y una última sorpresa: tiene un retraso. "Un retraso" de esos que te dan un susto. El pobre y taciturno Vincent no duerme bien, de hecho no duerme en absoluto, y cuando lo

La sensual Catherine o la tierna Katherine. ¿Con cuál te quedarías? Elige con cuidado...



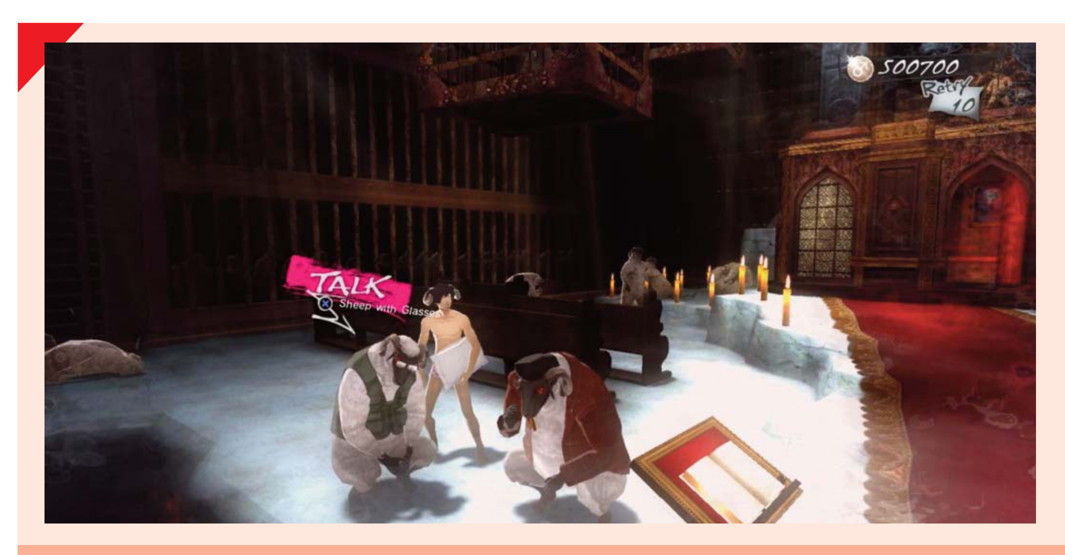


hace tiene las más terribles pesadillas que os podéis imaginar. Tiene que decidir qué hacer: si quedarse con Catherine (la pasional joven) y entregarse a la lujuria, o con Katherine (su novia fiel) y cumplir con sus responsabilidades. El dilema está servido.

Durante el día la historia se desarrolla en el bar "Stray Sheep", hablando con tus coleguitas de parranda que te irán contando sus penas y motivaciones a golpe de cerveza, mientras que por la noche llegan las pesadillas, y con ellas, las pirámides de cubos por escalar con trampas y puzles por resolver para poder seguir subiendo. Realmente infernal.

A nivel gráfico el juego destaca de forma nunca vista hasta ahora. Se mueve en un perfecto cell-shading, muy elegante, fino y con un diseño propio. No hay ralentización alguna ni tampoco "clipping", "popping", "shitting" ni nada de eso, y los personajes se mueven de una forma muy natural. Todo lo natural que puede ser el anime, obviamente. Además, toda la estética del juego es completamente diferente a todo lo visto hasta ahora. Una mezcla entre lo macabro, lo elegante y lo onírico, con elementos francamente extraños y originales, sumado al erotismo de las escenas protagonizadas por Catherine y la cotidianeidad de aquellas en las que aparece Katherine.

El apartado sonoro merece una mención especial. Los efectos de audio son perfectos, a medio camino entre estridentes y sugerentes, y nos darán algún que otro sobresalto cuando menos lo esperamos o nos pondrán nerviosos a medida que la situación vaya volviéndose más cruda. Sin embargo, el doblaje en



Virtudes y defectos para todos los gustos, pero los carneros se alzan por encima del resto de elementos del juego como auténticos iconos. ¿Un carnero policía? ¿Otro con tupé? ¿Qué tal uno con chaleco y gafas?









inglés es nefasto, impersonal y poco trabajado, con voces que no casan con el personaje o que no pegan con la situación en sí. La música, por otro lado, es lo realmente impactante de este juego. El gran Shoji Meguro, compositor de las OST de los Persona 3 y 4 y de la adaptación al Anime del Persona 4(por resaltar algunos de sus más notables trabajos), es el encargado de ponerle ritmo a Catherine, con piezas musicales clásicas de Chopin o Beethoven mezcladas con un poco de Jazz y electrónica. Francamente memorable.

Catherine, no obstante, provoca sensaciones encontradas.

La historia es buena y permite una empatía casi instantánea pues, reconozcámoslo, todo hombre ha estado tentado o se ha dejado tentar por una mujer que no le convenía. Sin embargo, el guión no es nada del otro jueves. Los personajes dicen lo mismo una y otra vez pero de muchas formas diferentes, sin ningún tipo de peso argumental o importancia determinante sobre la decisión que tome Vincent. Además, prácticamente aprobarán cualquier cosa que este haga, sea mala o buena. Y eso es otro de los puntos negativos del juego: todo es relativo.

Me explico, hay muchísimas posibilidades en las conversaciones, pero lo que Vincent diga no cambiará el desarrollo de los vídeos sucesivos. La historia sigue igual y todos los personajes reaccionarán del mismo modo durante todo el juego salvo en el propio final, en el que se desbloqueará una de las ocho conclusiones posibles que hay. Además, al haber tantísimos “momentos de decisión”, no pasa nada si nos equivocamos y tomamos la elección inmoral, pues al minuto po-



demos tomar otra completamente moralista pero sin darnos cuenta. Todo es muy ambiguo e irrelevante para la trama.

Otra característica agri-

Un apartado sonoro brillante se ve empañado por un doblaje mediocre. Si hubieran dejado las voces en japonés...

dulce del juego es la cantidad absurda de vídeo que hay. Más del ochenta por ciento del juego es vídeo. Vídeo muy bonito, pero vídeo a secas. Podremos dejar el mando en la mesa y recostarnos, porque es una película de anime en la que no tendremos que hacer absolutamente nada. El total de horas de juego en el que tendremos control del personaje, ya sea en las conversaciones o en las escenas de plataformas, no sobrepasa las 4 horas. 4 horas de 12 que dura el Modo Historia... ¿dos tercios del juego son sin jugar?

En cuanto a las plataformas, son tremendamente adictivas y acabarás yéndote a la cama pensando en escalar cubos con pinchos en el suelo, con cepos, con ojos que te miran, empujándolos o tirando de ellos para crear escaleras mientras una criatura salida de las pesadillas de Lovecraft te persigue incansable y amenazante. Con unos 20 niveles plataformeros, cada vez más difíciles y exasperantes, pero con el mismo sistema y jugabilidad. Una vez pillado el truco, no tendrá ningún misterio. Eso sí, los carneros son lo mejor sin duda.

En resumen: Catherine sorprende por su estilo y estética y lo novedoso que es el enfoque y la mezcla de géneros. La evolución lógica de las visual novels japonesas unida a un modo "clásicamente nuevo" de plataformas da como resultado un producto inclasificable que despierta alabanzas y críticas a partes iguales. Los finales son demasiado surrealistas y "por la cara" sin explicación ninguna. De hecho, no termina de quedar claro por qué, sino es por el atractivo físico, Vincent no le da puerta a Catherine desde el primer momento, y si hablamos del origen de ésta... no tiene ni pies ni cabeza.

Conclusiones:

Posiblemente lo mejor de Atlus hasta la fecha, extremadamente original y llamativo, pero ha sido víctima de su propio hype y presenta carencias importantes que hacen que re-jugarlo, una vez vistas las ocho horas de vídeo, no sea tan placentero como podría.

Alternativas:

Cualquier entrega de la saga Shin Megami Tensei, destacando especialmente Persona 3 y 4. Aunque en realidad no hay alternativas claras.

Positivo:

- Diseño artístico inmejorable
- Mezcla de géneros nunca vista hasta ahora

Negativo:

- Ni está doblado al español, ni las voces en inglés llegan a la suela de los zapatos a las japonesas
- Corto y escasamente rejugable

TEXTO: RODRIGO OLIVEROS

gráficos	92
sonido	80
jugabilidad	60
duración	40
total	**75**

Una segunda opinión:

Si cogemos lo mejor de las películas interactivas de los 90 y de las aventuras románticas japonesas, le añadimos la experiencia de Atlus en la serie Personna y mucho, mucho diseño, ésto es lo que sale. Escasísimo en horas de juego reales, pero enganchante a pesar de todo.

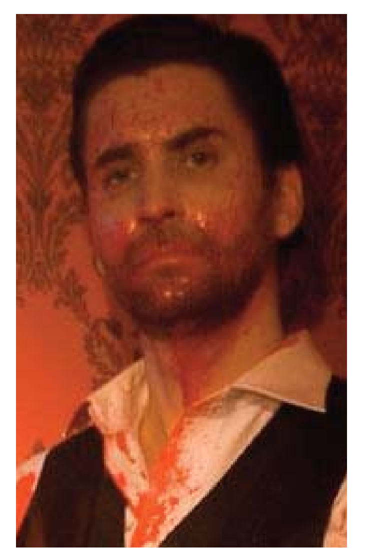
Carlos Oliveros

desarrolla: remedy · **género:** survaival horror · **texto/voces:** castellano/ingles · **pvp:** 1.200MP · **edad:** +18

American Nightmare

Alan Wake frente a su lado oscuro

Llega a nosotros American Nightmare, el spin-off de Alan Wake, y lejos de reinventarse sigue fiel a su predecesor realizando no obstante pequeñas concesiones en pos de lograr un título menos pausado y más trepidante



En este título los chicos de Remedy han optado por implementar un ritmo de juego más frenético. Si bien utilizan las mismas mecánicas, ahora la acción ha cobrado un papel más relevante en detrimento del guión. No por ello la trama resulta insulsa o pobre, sino todo lo contrario, pero todos aquellos que esperen encontrar en esta entrega un guión tan profundo y complejo como el que lucía el título original, van a encontrarse con una entrega más "light", digna de un capítulo de "La Dimensión Desconocida".

Si existe algo por lo que American Nightmare consiga impresionar de forma indiscutible, es la magnífica ambientación de la que hace gala. Todos los detalles están perfectamente cuidados y nada parece dejado al azar.

Los 3 escenarios en los que se desarrolla la acción, aunque no gozan de un gran tamaño, están perfectamente trabajados y consiguen transmitir un ambiente

En esta nueva entrega Alan deberá enfrentarse al Sr. Chirridos su parte más oscura y tenebrosa, que intentará arrebatar a Alan todo lo que le es querido

de tensión constante digno de cualquier superproducción americana.

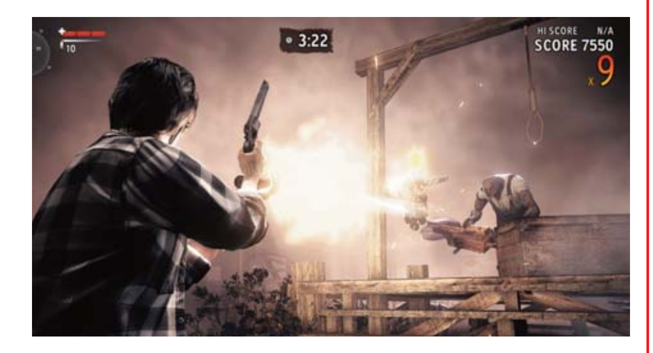
Los vídeos que Alan podrá visionar a lo largo de la aventura dejados por su antagonista el Sr. Chirridos, resultan magistrales logrando retratar la personalidad de nuestro enemigo y dotando a la historia de más fuerza y ritmo.

La duración del modo historia de aproximadamente 5 horas, puede resultar algo escasa. No obstante se ha incluido un segundo modo de juego, el modo Arcade mediante el cual y a través de la consecución de retos y marcadores se logra incrementar la vida del juego sustancialmente.

Unos de los principales peros que hallamos al juego se encuentra en el apartado sonoro. El juego posee una b.s.o. espectacular, pero a diferencia de lo que ocurría en el título original donde encontrábamos un trabajo de doblaje excelente, en esta entrega se ha optado por dejar las voces en versión original incluyendo eso si unos subtítulos doblados.

En resumen, American Nightmare nos aporta una acción más continua, unos escenarios que aunque no sean grandes en número o dimensiones están perfectamente recreados, consiguiendo una ambientación como pocos juegos han logrado, y una historia que a pesar de no alcanzar las cotas de excelencia de la trama vista en la primera entrega ralla a buen nivel.

Es una opción más que recomendable para los amantes de la primera entrega, que conseguirá dejarles sin lugar a dudas un muy buen sabor de boca.





Conclusiones:

Estamos ante un spinoff de auténtica calidad. American Nightmare nos vuelve a mostrar todas aquellas virtudes de las que hacía gala el título original potenciando si cabe el ritmo de juego y una acción sin pausas.

Alternativas:

Si bien no resulta imprescindible haber jugado a Alan Wake para disfrutar de esta entrega, podemos afirmar que es recomendable.

Positivo:

- Ambientación magistral que consigue ponernos en situación en todo momento
- Excelente jugabilidad

Negativo:

- No se encuentra doblado al castellano
- Puede hacerse algo corto

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	85
sonido	80
jugabilidad	82
duración	75
total	**81**

Una segunda opinión:

Alan Wake ha regresado y lo ha hecho por la puerta grande. American Nightmare se muestra como un juego sólido y que sigue destilando un mimo por los detalles no muy común.

Jose Luis Parreño

desarrolla: sega · **distribuidor:** sega · **género:** deportivo · **texto:** castellano · **pvp:** 44,90 € · **edad:** +3

Virtua Tennis 4 World Tour Edition

El mejor tennis en PS Vita

Sega acompaña el lanzamiento de PS Vita con la adaptación de uno de sus juegos más exitosos. Los amantes de la saga están de suerte, pues ahora podrán llevarse Virtua Tennis 4 en todo su esplendor a cualquier parte.



Uno de los lanzamientos más fuertes de PS Vita es esta Edición World Tour de Virtua Tennis 4. Como muchos otros juegos de lanzamiento no se trata más que de una adaptación del título de su hermana mayor con algunas novedades exclusivas. Y posiblemente se convierta en algo habitual en la nueva portátil de Sony dada su prometedora potencia. No obstante, eso no quita de que se trate de una propuesta sólida y muy completa.

El éxito de la saga siempre ha radicado en una jugabilidad más bien arcade, pues recordemos sus inicios en los salones recreativos de todo el mundo. Virtua Tennis consigue así ser divertido desde el primer contacto, aunque para nada deja de lado un control que podremos profundizar y descubrir cuan técnico puede llegar a ser a los mandos de un jugador experimentado. En esta edición, también podremos controlar por completo el juego mediante la

El éxito de la saga siempre ha radicado en una jugabilidad más bien arcade, pues recordemos sus inicios en los salones recreativos de todo el mundo





pantalla táctil, convirtiéndose en una experiencia curiosa a la que cuesta acostumbrarse pero que responde más o menos bien.

Pero si por algo destaca Virtua Tennis 4 es por la cantidad de contenido que ofrece. Su modo principal, el modo Campeonato Mundial, nos permitirá crear un personaje, ponerle nuestra cara sacándonos una foto con la cámara de PS Vita y lanzarnos a la conquista de los primeros puestos del ránking mundial. Se trata de un modo muy completo en el que tendremos tanto que entrenar nuestro personaje mediante divertidos minijuegos como batirnos en partidos amistosos y torneos, incluso contra otros jugadores en linea. Por otro lado, también encontraremos el clásico modo arcade imprescindible en un Virtua Tennis.

Por otro lado, si jugamos en linea encontraremos un curioso sistema donde podremos unirnos al mencionado modo Campeonato mundial de otros jugadores. Mientras esperamos el reto, podremos ir jugando en modo arcade. También podremos crear puntos de encuentro donde jugar partidos más rápidos dentro del grupo.

Por último, para completar la experiencia se han añadido algunas curiosas funcionalidades bajo el nombre de Aplicaciones VT. Entre ellas, encontraremos a destacar un curioso modo mulltijugador local donde podremos jugar una partida contra un amigo usando la pantalla táctil en un partido con vista aerea. Estas pequeñas curiosidades ayudan a complementar una experiencia ya de por si completa.

Conclusiones:

Virtua Tennis 4 World Tour Edition queda posicionado como uno de los mejores juegos dentro del catálogo de lanzamiento de PS Vita. Una propuesta sólida y completa a la vez que accesible.

Alternativas:

Si nos trasladamos a las consolas de sobremesa, Virtua Tennis 4 ofrece prácticamente lo mismo. Además, es realmente divertido jugarlo hasta 4 jugadores.

Positivo:

- Duración y modos de juego
- Control arcade pero profundo

Negativo:

- Algunos minijuegos son algo cansinos

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	80
sonido	70
jugabilidad	85
duración	80
total	80

Una segunda opinión:

Virtua Tennis 4 World Tour Edition es prácticamente una versión 1:1 de el título lanzado para las consolas de sobremesa, con las virtudes e inconvenientes que ello conlleva. Se trata de un buen título pero que no ofrece suficiente como para justificar su compra de nuevo.

Ismael Ordás



desarrolla: capcom · **distribuidor:** koch media · **género:** lucha · **texto:** castellano · **pvp:** 44,90 € · **edad:** +12

Ultimate Marvel vs Capcom 3

La unión de dos mundos en tu mano

El exitoso juego de lucha de Capcom desembarca también en Playstation Vita como título de lanzamiento, ofreciendo una interesante opción de compra a aquellos que no lo probaron anteriormente.

La carta de Capcom para el lanzamiento de PS Vita es Ultimate Marvel Vs Capcom 3, revisión de Marvel Vs Capcom 3. Una vez más, nos encontramos con un título simplemente adaptado a la consola portátil y que no ofrece demasiadas novedades. No obstante, como buen juego que es, puede ser una opción de compra interesante para aquellos que no pudieron disfrutarlo en las consolas de sobremesa.

La mayor preocupación de este lanzamiento es ver si PS Vita se adapta mejor a los juegos de lucha que su predecesora, PSP. Y la respuesta es afirmativa. La cruceta de PS Vita responde mucho mejor, tanto al pulsar diagonales como al hacer secuencias. Por su parte, los botones más pequeños y juntos de PS Vita permiten presiones simultáneas realmente cómodas. La ergonomía de la máquina además permite partidas largas sin que se resientan los dedos situados en los gatillos.

En cuanto a novedades, encontramos un nuevo modo de control táctil que se une a los anteriores simple y normal. El modo táctil queda entre ambos, ofreciendo el mismo control que en el modo normal pero ayudando a realizar combos complejos haciendo pulsaciones rápidas en la pantalla. Queda como una mera curiosidad para aquellos que no quieran profundizar demasiado en el control.

En cuanto al juego en si, éste está dotado de un impresionante plantel de personajes. Encontraremos 24 luchadores en cada

La fusión de escenarios y personajes en 3 dimensiones con un aspecto tipo cómic hacen de Ultimate Marvel Vs Capcom 3 un juego muy atractivo para la vista



bando sumando un total de 48. Entre ellos veremos algunas de las caras más conocidos de los universos de Capcom (Ryu, Dante, Chris Redfield, Viewtiful Joe...) y de Marvel (Spiderman, Hulk, Capitan América, Lobezno...), además de algunas rarezas que harán las delicias de los fans de uno y otro mundo. Como nota negativa en este impecable apartado queda que los personajes Jill y Shuma-Gorath vuelven a ser DLC de pago.

Por su parte, el juego sigue estando orientado al combate en línea, ofreciendo todos los personajes desbloqueados de inicio. Si queremos jugarlo en solitario encontraremos el clásico modo arcade y un curioso modo llamado "Heroes y Heraldos" (disponible también online). Éste nos propone elegir un bando, sin condicionar a los personajes disponibles, y realizar combates. El gran aliciente de este modo es la inclusión de cartas que añaden habilidades especiales.

Por último, decir que no hay queja alguna en su apartado técnico, pues el título luce prácticamente igual que en sus versiones de sobremesa. La fusión de escenarios y personajes en 3 dimensiones con un aspecto tipo cómic hacen de Ultimate Marvel Vs Capcom 3 un juego muy atractivo para la vista.

En el modo Heroes y Heraldos diferenciaremos uno y otro bando por el aspecto metalizado de los heraldos, pudiendo elegir cualquier personaje en ambos

Conclusiones:

Ultimate Marvel Vs Capcom 3 es una muy buena adaptación del juego visto en PS3 y Xbox 360, tanto a nivel técnico como en cuanto a control. Una excelente elección para los amantes de los juegos de lucha.

Alternativas:

La mejor alternativa si buscamos un título de lucha para PS Vita es esperarnos un par de meses a Street Fighter Vs Tekken.

Positivo:

- Aspecto visual realmente bueno
- Gran número de personajes
- Rápido y dinámico

Negativo:

- Pocas novedades respecto a la versión de sobremesa

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	80
sonido	80
jugabilidad	85
duración	70
total	**80**

Una segunda opinión:

Se acabó aquello de que las versiones para portátil no estén a la altura, al menos mientras PS3 y Vita convivan. Ultimate Marvel Vs Capcom 3 ofrece, en todos sus aspectos, todo lo que hemos podido ver en su hermana mayor: un gran título de lucha intenso como pocos.

Ismael Ordás

desarrolla: cyberconnect2 · **género:** acción · **texto/voces:** castellano/ingles · **pvp:** 59,95 € · **edad:** +18

Asura's Wrath

Nunca desprecies el poder que concede la ira

La espectacularidad de Asura's Wrath queda patente en todos sus aspectos. Apuesta por una fórmula original y diferenciada que consigue atraparnos de principio a fin para poder desvelar el desenlace de la historia



Podríamos definir a Asura's Wrath como un videojuego no apto para todos los públicos, y no por la aparición de vísceras o desmembramientos que hacen acto de aparición, sino por su dinámica. Una dinámica que lo diferencia y que otorga un mayor peso a las escenas cinematográficas en las que se incluyen los tan manidos QTE, en detrimento de la fases de acción.

La historia está ambientada en un universo con claros toques orientales y de ciencia ficción.En él controlaremos a Asura en su objetivo de venganza contra los antiguos Guardianes Generales ahora convertidos en semidioses, y quienes le traicionaron en el pasado.

El punto fuerte y sobre el cual se fundamenta esta entrega es su espectacularidad. Asura's Wrath es espectáculo en estado puro, y para conseguirlo no duda en recurrir a las anteriormente mencionadas escenas.

Asura's no parará hasta ver vengadas a su mujer e hija. Sus antiguos camaradas estarán en el foco de su ira , y los combates serán ante todo increíbles

Derrocha entusiasmo y la forma en la que se nos presenta la historia consigue sumergirnos en una experiencia cinematográfica a todos los niveles digna de iconos del anime como Naruto y Dragon Ball.

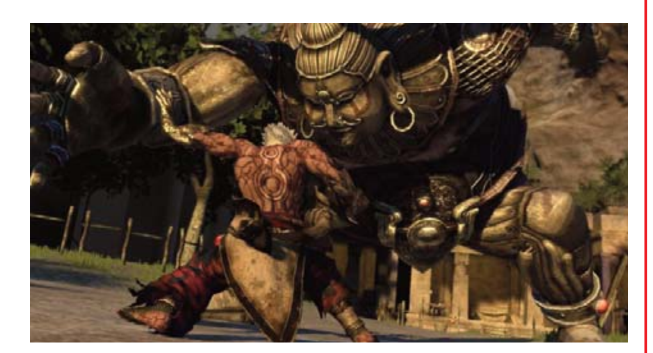
Las fases de acción no resultan en absoluto una carga para el título y también se han tratado de forma magistral. En ellas encontramos una jugabilidad muy bien trabajada y un sistema de control que aunque simple, nos permite realizar multitud de acciones y combos. Entre estas fases destacamos la presencia de escenas de disparos que otorgaran una mayor variedad al juego.

Quizás se echa en falta un mayor número fases de acción así como una duración mayor de las mismas, ya que en el juego son utilizadas únicamente a modo de transición entre las diferentes escenas.

Visualmente Asura's ha conseguido un acabado excelente, y pese a utilizar el motor Unreal Engine no muestra ningún error propio de este.

Si existe un punto en el que Asura's Wrath no llega a lo esperado es su duración. Está ronda las 6 horas, mostrándose a todas luces insuficiente y dejándonos un sabor amargo, agravado por la escasa rejugabilidad que posee.

Para finalizar Asura's Wrath es 100% recomendable para aquellos que buscan una experiencia de entretenimiento global, y no basada exclusivamente en las fases de acción jugable. Aunque breve,conseguirá seducirnos desde el principio, gracias a su formato y su incuestionable originalidad.





Conclusiones:

Asura's Wrath es un producto no apto para todos los públicos. Innovador en su concepción apuesta por un formato no muy extendido hasta la fecha y lo hace de forma magistral. Tan sólo lastrado por su escasa duración.

Alternativas:

Aunque totalmente diferente en cuanto argumentación y ambientación se refiere Heavy Rain también se sustenta en los QTE .

Positivo:

- *Resulta espectacular de principio a fin*
- *Resulta fresco y original*

Negativo:

- *Corta duración*
- *Escasa rejugabilidad*

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	84
sonido	76
jugabilidad	78
duración	65
total	**78**

Una segunda opinión:

Una opción sólo recomendable para los seguidores o fans del anime. Los momentos jugables son escasos y por tanto la satisfacción resultante de jugar es escasa.

Jose Luis Parreño



desarrolla: namco bandai · **distribuidor:** nintendo · **género:** lucha · **texto:** castellano · **pvp:** 44,95 € · **edad:** +16

Tekken 3D Prime Edition

2 en 1: Película + Juego

El archiconocido juego de lucha Tekken llega a la portátil de Nintendo en un cartucho que incluye además la película Tekken: Blood Vengance en tres dimensiones

El lanzamiento de un nuevo juego de la franquicia Tekken es motivo de celebración para muchos de los fans que se ha ido labrando el popular juego de lucha. Es el turno de su desembarco en Nintendo 3DS con un título que, igual que Tekken Hybrid para PS3, incluye además del juego la película Tekken Blood Vengance.

Lo primero que notamos y que es sin duda la mayor virtud del juego es un exitoso paso a las 3D, pudiendo alardear de un apartado técnico sobresaliente. El aspecto de los personajes es realmente bueno, así como el movimiento de estos. No llegamos al nivel de Tekken 6 para consolas de sobremesa, pero las intenciones de acercarse están ahí. Los combates se desarrollan a 60 frames por segundo incluso con el modo 3D activado, a diferencia de Street Fighter 4 y Dead Or Alive Dimensions, que pasaban a 30 fps al activar el 3D.

En contraposición a esto, nos encontramos con un control bastante condicionado por el hardware de la consola. La experiencia se ve claramente mermada por una cruceta donde es prácticamente imposible pulsar las diagonales de forma ágil. El control con el analógico es más satisfactorio, pero está lejos de la experiencia con mando. Los botones tampoco ayudan demasiado, obligándonos casi a desactivar el 3D para no marearnos en determinadas presiones simultaneas. Suerte hay que darle a los accesos para realizar combos de la pantalla táctil. Pese eliminar bas-

En Tekken 3D Prime Edition disfrutaremos de combates intensos y fluidos a 60 frames por segundo incluso activando el 3D







La ayuda al control en la pantalla táctil es prácticamente obligada

tante profundidad al juego, el uso de estos ayudan a disfrutar de una experiencia más satisfactoria.
A esto tenemos que añadirle además la escasez de modos tanto offline como online. Para disfrutarlo en solitario encontraremos apenas dos modos: supervivencia, donde iremos luchando con una misma barra de vida contra oleadas de enemigos que van en incremento (5, 10, 20, ...) y combate rápido, siendo este último el clásico arcade. En cuanto al modo online, hay que remarcar que no funciona demasiado fluido, además de obligarnos a jugar en 2D.

No obstante, para nada nos encontramos con un mal juego. Asumiendo sus fallos, éste se deja jugar pese a no estar a la altura de las versiones de sobre mesa. Con las horas logramos acostumbrarnos al control.

Conclusiones:

Tekken 3D Prime Edition, pese a sus carencias en el control y modos de juego, es una correcta adaptación de la experiencia Tekken a la portátil de Nintendo. La película Tekken Blood Vengance ayuda a complementar los escasos modos de juego.

Alternativas:

Pese que el rey de los juegos de lucha en 3DS sigue siendo Street Fighter, tampoco debes perderte DOA: Dimensions

Positivo:

- *Aspecto de los personajes*
- *Combates intensos y a 60fps*

Negativo:

- *El control con 3DS*
- *Regular funcionamiento del online*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	85
sonido	75
jugabilidad	70
duración	60
total	**70**

Una segunda opinión:

Tekken 3D Prime Edition es una buena opción para aquellos fans de Tekken que quieran llevarse a cualquier parte su juego de lucha preferida. La disposición de botones obliga a hacer peripecias o usar os atajos de la pantalla táctil. La inclusión de la película es un buen añadido, aunque su 3D es algo discreto.

José Barberán

desarrolla: double fine · **distribuidor:** microsoft · **género:** casual · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 800 MP · **edad:** +3

Happy Action Theater

El teatro llega al salón de tu casa

Double Fine lanza un nuevo trabajo para Kinect y para los más pequeños de la casa. Happy Action Theater convierte tu salón en un escenario donde tendrás que superar 18 minijuegos con hasta cinco amigos



Tras Once Upon a Time el que fue co-creador de juegos como The Legend of Monkey Island y Grim Fandango, Tim Schafer, acaba de lanzar su segundo trabajo para Kinect, el sensor de movimiento de la consola de Microsoft.

De nuevo se trata de un título que podemos encontrar en el bazar de Xbox Live Arcade, donde Double Fine ha lanzado otro par de trabajos de diferentes géneros. El precio al que podemos adquirir Happy Action Theater es de 800 Microsoft Points, una cantidad que seguramente termine resultado elevada para el contenido total que ofrece.

Simpleza

En esta ocasión Tim Schafer y Double Fine nos proponen una serie de minijuegos la mar de sencillos, algunos demasiado simples, pero que sin duda alguna gustarán a los más pequeños de la casa. Un diseño sencillo y directo, sin ningún tipo de

Una compra que se antoja cara por el poco contenido que ofrece, pero que sin duda los más pequeños disfrutarán desde el primer momento

alarde, pues no lo necesita. En total, Happy Action Theater nos ofrece 18 minijuegos, o escenarios, en los que actuar con nuestro amigos o familiares, ya que en esta ocasión Kinect es capaz de detectar un máximo de 6 personas.

Los minijuegos ofrecen temáticas muy variadas y objetivos simples, como un escenario nevado donde tendremos que movernos sin parar para evitar congelarnos, espantar las palomas que revolotean por la habitación o ser una de las naves del clásico Space Invaders. En cada uno de los niveles tenemos la posibilidad de sacar fotos durante la partida, pero se echa en falta la posibilidad de compartirlas.

Como viene siendo habitual, Kinect no nos dará un respiro, por lo que tendrás que moverte bastante para completar los minijuegos. No es una actividad comparable a Dance Central o al propio Kinect Adventures, pero no deja de ser movidito.

Todos ganan

Una característica a destacar es la ausencia de marcador y puntuación. El juego no indica quien es el que mejor lo ha hecho, simplemente se centra en los minijuegos y en la diversión de los jugadores, aunque como hemos dicho, son los más pequeños los que realmente disfrutaran de esta experiencia.

Por 800 Microsoft Points se antoja caro, pues en menos de una hora podemos completar los 18 niveles que incluye. Por otro lado, es un título enfocado en su totalidad al público infantil, por lo que si tienes pequeños en casa será una compra que seguro disfrutarán.





Conclusiones:

Contenido ligero e insuficiente. Quizás un precio inferior sería más acorde para lo que ofrece, aunque si te sobran 800 MP y tienes pequeños en casa, será una buena inversión.

Alternativas:

Si quieres entretener al público infantil prueba con Once Upon a Time, también desarrollado por Double Fine, y que cuenta con los personajes de Barrio Sésamo.

Positivo:

- *Divertido*
- *Hasta 6 jugadores*

Negativo:

- *Pocas opciones*
- *Número de niveles*

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

gráficos	70
sonido	70
jugabilidad	75
duración	50
total	70

Una segunda opinión:

Poco contenido y con pocas posibilidades, aunque es innegable que termina sacando una sonrisa a todos, incluso al jugador más experimentado,

Jose Luis Parreño



desarrolla: namco bandai · **distribuidor:** namco bandai · **género:** accion · **texto:** inglés · **pvp:** 40,95 € · **edad:** +3

Touch my Katamary

Katamaris everywhere

Namco Bandai Games nos invita a comprar su original juego a casa junto a nuestra flamante nueva PS Vita y así poder llevarnos la experiencia Katamari a cualquier parte.

Junto a la nueva portátil de Sony llega a las tiendas la edición de bolsillo de ya clásico Katamari. Desde sus inicios en 2004, Katamari ha ido aterrizando prácticamente en todas las plataformas repitiendo una mecánica original y siempre divertida. Con esta entrega, Namco Bandai Games nos trae como era de esperar una experiencia prácticamente idéntica a las versiones de sobremesa.

Cierto es que la saga Katamari nunca se ha caracterizado por estar dotada de un apartado técnico puntero. Y en este sentido, las versiones portátiles tanto de PSP como incluso de DS supieron mantener el tipo. No obstante, se trata de un juego que requiere del control de un buen mando para ser disfrutado en su plenitud. Hemos tenido que esperar hasta el lanzamiento de PS Vita, y sus dos analógicos, para disfrutar de Katamari como Dios manda en nuestros desplazamientos. Se añade además una opción para controlar el título únicamente con la pantalla táctil, pero para nada la experiencia es igual de satisfactoria.

Más interesante es la novedad de poder alargar y aplastar nuestro Katamari deslizando hacia dentro o hacia fuera dos dedos, tanto por la pantalla como por el panel trasero. Por un lado, si hacemos más ancho el Katamari podremos recoger más objetos simultáneamente, aunque nuestro avance sea más lento. Por otro, al aplastarlo dejándolo como una rueda, este rodará más rápido y nos permitirá subir a lugares altos.

Siguiendo la tónica habitual en las anteriores entregas, Touch my Katamari es conservador y no

Touch my Katamari es tan divertido como siempre, porque viene a ser lo mismo de siempre



intenta ir más allá de la mecánica habitual de la saga. Encontraremos 13 niveles en los que tendremos que hacer rodar nuestro Katamari, enganchando todo aquello que se encuentre a nuestro paso, hasta cumplir un objetivo. Este suele ser normalmente alcanzar un tamaño dentro de un tiempo, aunque encontraremos curiosas variaciones como alcanzar un número de calorías dentro de un escenario lleno de comida (obviamente, no puntúa igual un helado que una zanahoria). El avance del juego se complementa con una divertida serie de 5 vídeos llamada "The Adventures of Goro the Slacker". Acabar todos los niveles no nos llevará demasiado, especialmente considerando que estos se han adaptado a la idea de portátil y son más bien cortos. No obstante, el planteamiento del juego es bastante arcade y nos invita a repetirlos una y otra vez para batir nuestras marcas. También encontraremos un buen número de desbloqueables.

El principal problema de Touch my Katamari lo encontramos en que no aporta absolutamente nada a aquellos que ya conozcan la fórmula y hayan disfrutado de cualquier entrega anterior. El juego es prácticamente el mismo con las novedades justas para argumentar el uso de las funcionalidades de PS Vita.



Al arrastrar dos dedos hacia el exterior en la pantalla o en el panel trasero, nuestro Katamari se ensanchará y podremos recoger más objetos

Conclusiones:

Touch my Katamari consigue transportar la experiencia de sus hermanos de sobremesa en una consola portátil, ofreciéndonos un título que por su planteamiento es idóneo para disfrutarlo en partidas cortas. No obstante, peca demasiado de conservador.

Alternativas:

Katamari es único. Sólo comparable con sus versiones para otras plataformas.

Positivo:

- Disfrutar de Katamari al 100% en cualquier parte
- La banda sonora es excelente

Negativo:

- Ninguna novedad
- Técnicamente flojo como siempre

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	50
sonido	85
jugabilidad	70
duración	70
total	65

Una segunda opinión:

Touch my Katamari es una buena opción para aquellos que busquen algo diferente y original en el catálogo aun limitado de PS Vita, especialmente si no lo jugaron a anteriores entregas.

Ismael Ordás



desarrolla: acquire · **distribuidor:** namco bandai · **género:** accion · **texto:** castellano · **pvp:** 50,95 € · **edad:** +18

Shinobido 2: Revenge of Zen

Ninjas en tu PS Vita

De la mano de Acquire, equipo detrás de sagas como Tenchu y Way of the Samurai, llega para PS Vita Shinobido 2, secuela del título de ninjas para PS2.

Añadiendo algo de variedad a un catálogo de PS Vita dominado por las adaptaciones de juegos para consolas de sobremesa encontramos Shinobido 2, la continuación de un no demasiado conocido título de ninjas para PS2 que ni siguiera llegó a ver la luz en E.E.U.U. Sus creadores, Acquire, son un equipo especializado en este tipo de juegos con Tenchu como saga que más puede sonarnos. Después de cosechar puntuaciones más o menos decentes en la prensa japonesa, Shinobido 2 se somete a un mercado totalmente distinto al del país que le vio nacer.

El juego empieza con una introducción no demasiado bien narrada, que nos pone en contexto dentro de una sociedad gobernada por Ichijo Nobuteru. Éste parece no tener demasiada buena fama, pues son varios los colectivos dispuestos a acabar con él. Nosotros nos meteremos en el papel de Zen, un ninja con un rayo en la frente que será contratado por los diferentes bandos de una guerra. El sistema de avance nos irá proponiendo misiones de los bandos con el objetivo de debilitar a sus enemigos. Dependiendo del bando que elijamos más misiones, estos simpatizarán con nosotros y se orientará el transcurso de la guerra.

Pese a que existen bastantes puntos flojos en la jugabilidad, Shinobido 2 consigue una experiencia en general buena. Como ninja, el sigilo toma un papel fundamental. Durante las misiones tendremos que movernos a hurtadillas e intentar acabar con nuestros enemigos sin ser vistos. Los

Dependiendo de las misiones que elijamos llevar acabo, el transcurso de la guerra girará a favor de uno de los bandos



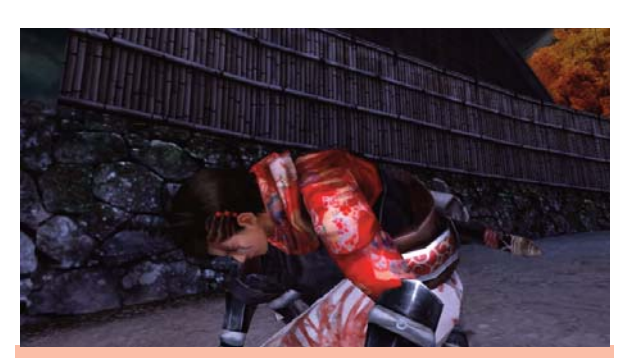
enemigos tienen los sentidos algo atrofiados y no suele ser necesario entablar combate directo. Cuando esto ocurre,

Shinobido 2 nos obliga a movernos con sigilo. En caso de entablar combate, este no está demasiado bien resuelto

el sistema de combate flaquea bastante. Para realizar nuestro trabajo de ninja y movernos por las sombras dispondremos además de un conjunto de artefactos como proyectiles, objetos de distracción y un gancho que nos ayudará a alcanzar zonas elevadas.

Técnicamente, Shinobido 2 no luce del todo mal. El diseño de los personajes es bueno, aunque los modelados son algo angulosos. Los escenarios por su parte son bastante simplotes y similares entre si. Podríamos decir que luce poco mejor que los juegos más punteros de PSP.

El planteamiento de Shinobido 2 no es malo, aunque su ejecución podría ser mucho mejor. Especialmente si se hubiera cuidado algo más la variedad de misiones. Algunas son demasiado similares e incluso se desarrollan en el mismo escenario, y a la larga es algo que acaba aburriendo.



Técnicamente, Shinobido 2 muestra unos modelados algo angulosos pero correctos, algo mejor que la última hornada de juegos para PSP

Conclusiones:

Como en juegos anteriores del estudio, Shinobido 2 es un juego orientado especialmente a los amantes de los ninjas y del Japón feudal. Una predisposición hacia éste ayuda a olvidar sus fallos.

Alternativas:

No existen alternativas en PS Vita, aunque si te gusta el género de ninjas puedes probar Tenchu para Wii.

Positivo:

- *Movernos con sigilo es divertido*
- *El transcurso del juego*

Negativo:

- *Repetitividad en misiones y escenarios*
- *Control bastante impreciso*
- *Técnicamente justo*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	55
sonido	60
jugabilidad	50
duración	65
total	**62**

Una segunda opinión:

Shinobido 2 es gráficamente flojo, tiene una historia mal hilada y se hace aburrido. Supongo que tiene que gustarte el mundo para poder disfrutarlo.

Ismael Ordás



desarrolla: bandai · **distribuidor:** nintendo · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 45,95 € · **edad:** +12

One Piece: Un. Cruise SP

Vuele la era de los piratas

El famoso pirata Monkey D. Luffy vuelve a hacer de las suyas. Esta vez lo hace en 3DS reviviendo una de las historias que de One Piece Unlimited Cruise, juego que salió hace unos años para la sobremesa de Nintendo.

One Piece es una de las series más vendidas del mundo. Tanto en Japón como fuera del país nipón, el manga y el anime está presente y es un referente para todos los otakus y aficionados al mundillo manga.

Como toda saga que se precie, One Piece dio el salto al mundo de los videojuegos en el año 2000 y esta vez, 12 años después, vuelve para introducirnos de nuevo en su primera aventura 3D. One Piece: Unlimited Cruise SP nos adentra de nuevo en la historia que vivimos hace unos años en Nintendo Wii, con una pequeña diferencia, y es que aquí solo tendremos disponible la primera parte de esa aventura para Wii titulada One Piece: Unlimited Cruise. Dicha parte, titulada "El tesoro bajo las olas" nos sitúa en una historia completamente nueva e inédita vivida por la tripulación del Sombrero de Paja. El barco de la tripulación se ve envuelto en una terrible tormenta marítima que arrastrará a nuestros protagonistas a una isla desconocida. Allí conocerán a Gabri, un misterioso personaje creado para la ocasión por el mismísimo Eiichiro Oda (creador de One Piece). Luffy y su tripulación decidirán explorar las islas de los alrededores con la esperanza de encontrar un tesoro escondido mientras que, al mismo tiempo, intentarán descubrir el misterio que esconde Gabri.

Durante el transcurso de la historia podremos alternar entre cada uno de los 9 personajes que forman la tripulación de Luffy.

El modo historia nos presenta una nueva aventura, inédita en la serie de televisión y en el manga, y nos aportará alrededor de 40 horas de juego.



Cada uno de ellos, por supuesto, con sus propios ataques y técnicas especiales. No obstante, la forma de realizar los combos y ataques especiales será idéntica en todos y cada uno de los personajes, facilitando así el modo de combate.

Los combates no supondrán un gran reto para el jugador. Si este es un poco hábil conseguirá superarlos sin muchos problemas. Cada personaje dispondrá de dos barras, que representan la salud y la vitalidad. Esta última será la que nos permita realizar ciertos movimientos o ataques especiales y se irá reduciendo según la frecuencia con la que utilicemos dichos ataques. La barra de vitalidad se podrá ir aumentando a medida que avancemos en la trama, lo que nos permitirá utilizar ataques más potentes o realizar combos más complejos.

El apartado gráfico es bueno, y el 3D le aporta a los escenarios una nueva profundidad, que hasta ahora no habíamos visto en el universo One Piece. Pese a ello, en ocasiones el modelado de los personajes deja mucho que desear y frecuentemente veremos dientes de sierra.

El apartado sonoro también es bueno, aunque los subtítulos en los vídeos (que no en la historia) son muy pequeños y puede que nos cueste leerlos.

A lo largo de la aventura encontraremos multitud objetos. La embarcación *Thousand Sunny* nos servirá como almacén y centro de operaciones.

Conclusiones:

Siempre es bueno ver material de One Piece. Los escenarios y la profundidad 3D están logrados, pero aún así no están a la altura del material gráfico que hemos visto en 3DS en los últimos meses.

Alternativas:

Si os gustán este tipo de aventuras podéis probar Tales of the Abyss, que aunque no va de piratas, tiene un argumento y unos gráficos similares.

Positivo:

- Audio en japonés
- Amplios escenarios por explorar

Negativo:

- Personajes mal modelados
- Argumento principal recortado

TEXTO: MARC ALCAINA G.

gráficos	58
sonido	65
jugabilidad	74
duración	72
total	**61**

Una segunda opinión:

Sin duda encantará a los fans de la saga One Piece. Los escenarios están muy logrados, igual que la profundidad 3D.

Jorge Serrano



desarrolla: ea sports · **distribuidor:** ea · **género:** deportivo · **texto/voces:** castellano/ingles · **pvp:** 59,95 € · **edad:** +3

Grand Slam Tennis 2

Doble falta

EA Sports no quería dejar perder el partido de los simuladores de tenis. Tras un prometedor Grand Slam Tennis en Wii, da el salto a las consolas HD con una secuela que no cumple las expectativas, aunque da pie a la esperanza

La gran apuesta de EA Sports en este Grand Slam Tennis 2 es su novedoso sistema de control, a pesar de que tanto en Xbox360 como en PS3 se puede controlar de un modo clásico, pulsando sobre los botones para golpear la bola, y que en la consola de sobremesa de Sony soporta el control por movimiento de Move, la principal novedad que aporta el título que nos ocupa es el denominado Total Racquet Control, algo así como Control Total de Raqueta, en el que con el segundo stick realizamos el golpe con la dirección y estilo del movimiento que hayamos realizado. El sistema funciona aunque da siempre la sensación de que es mejorable. Al principio cuesta cogerle el truco, pero el juego dispone de un notable modo entrenamiento en el que podremos ensayar los golpes tanto como necesitemos para hacer frente a los grandes del tenis. Cuando ya dominemos el segundo stick como podríamos dominar una raqueta es cuando más apreciamos que el sistema de control es muy bueno, pero se podría haber ajustado y pulido un poco más, en demasiadas ocasiones el golpeo es defectuoso y la pelota queda a media pista dejándonos a merced del rival.

El sistema de control clásico funciona perfectamente pero no aporta nada frente a la competencia y el control por Move ha supuesto toda una decepción. Tras comprobar la precisión del Grand Slam Tennis para Wii (con Wiimotion Plus), esperaba mucho de esta secuela. Nada, el control por movimiento se parece más al del minijuego de tenis del Wii Sports que al de su hermano mayor. da igual el movimiento que realices con el mando que tu tenista realizará un golpe perfecto, ganando los puntos casi sin darte cuenta.

Esta “casualización” del control por movimiento se ha llevado a otros aspectos del juego, independientemente del modo de control. Si Grand Slam Tennis era

un título exigente con el jugador, algo que lo acercaba al género de simulación, en esta secuela todo es mucho más sencillo, bueno todo no, echar la pelota fuera de la pista o golpear la red es muy difícil, casi imposible, acercando la experiencia jugable al arcade (Virtua Tennis) y alejándose de la simulación tenística que ofrece 2k con su Top Spin. Parece una decisión extraña, visto el camino que están siguiendo otras franquicias deportivas de EA Sports y pensando en que el nuevo sistema de control podría rendir un mayor provecho en un simulador de tenis, y no en un simple arcade.

Un novedoso sistema de control, los cuatro Grand Slam, un buen plantel de tenistas actuales y leyendas. ¿Que puede fallar? lo más importante: la jugabilidad

Pero los problemas de Grand Slam Tennis 2 no acaban en el control o en si es más arcade de lo que cabría esperar. Tiene demasiados indicadores de que se ha lanzado con prisas y sin pulir del todo, cuesta creerlo vista la reacción de Electronic Arts con su NBA Elite, pero no encuentro otra explicación a errores de bulto y faltas de contenidos que una compañía como EA no se debería permitir. Faltan modos de juego y los que hay son excesivamente cortos y pobres, no hace falta siquiera compararlo con los juegos de la competencia, solo hay que ver la cantidad de opciones de juego de todo tipo que te ofrece un FIFA y la duración y profundidad de todos ellos, para sacar los colores a este Grand Slam Tennis 2.

Es un gran logro por parte de EA conseguir la licencia de los cuatro grandes, pero no por ello puedes dejar el resto, y que en el modo estrella del juego solo puedas jugar un torneo menor antes de cada Grand Slam, para un total de 8 torneos por temporada. Algo parecido ocurre con los jugadores reales, la plantilla es completa y atractiva, queda perfecta en la publicidad del juego y seguro que llama a muchos jugadores de todas las edades la mezcla de jugadores actuales con las grandes leyendas del tenis. Pero no basta con recrear de un modo sobresaliente a cada uno de los tenistas, debes lograr que el tipo de juego del personaje se parezca al real. Y ahí EA Sports también ha fallado, ver como Nadal da un revés a una mano o el saque del gran McEnroe chirrían con la realidad.

El modelado de los personajes es más que notable, no están al mismo nivel el resto de elementos del juego y sobre todo las animaciones, que resultan bruscas y tienen problemas de continuidad al enlazar unas con otras. A nivel sonoro se ha optado por mantener la narración en inglés a cargo de McEnroe y Pat Cash, tiene un nivel aceptable pero peca de repetitiva . Los efectos de sonido y la banda sonora elevan la puntuación de este apartado del juego.

Conclusiones:

Una decepción en toda regla. Da la sensación de que se ha echado el resto en algunos aspectos y se han olvidado otros o simplemente no ha dado tiempo a contemplarlos. ¿Se podría mejorar esto mediante parches gratuitos o tendremos que esperar a un Grand Slam Tennis 3?

Alternativas:

Si buscas simulación Top Spin 4 es tu juego, si prefieres jugar un rato sin complicaciones con un arcade de tenis busca en la saga Virtua Tennis de Sega.

Positivo:

- Sistema de control muy prometedor

Negativo:

- Pocos modos de juego y muy cortos
- Paso atrás en control por movimiento
- Muy mejorable en aspectos técnicos

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	54
sonido	71
jugabilidad	46
duración	44
total	**47**

Una segunda opinión:

Imágenes espectaculares, videos muy logrados y promesas de marketing. En cuanto rascas un poco (ya la demo permitía ver algunos de los problemas del juego) te encuentras con una realidad muy diferente. A Grand Slam Tennis le queda un largo camino hasta llegar a hacer sombra a Top Spin, que sigue siendo la referencia en el género.

Jorge Serrano



desarrolla: namco bandai · **distribuidor:** namco bandai · **género:** carreras · **texto:** castellano · **pvp:** 30,95 € · **edad:** +3

Ridge Racer

Interesante experimento fallido

Ridge Racer llega a PS Vita como un extraño experimento de juego vendido por partes. A un precio relativamente reducido podremos adquirir un título que, si no consultamos la PS Network puede parecernos incompleto.

Cantidad de líneas se han escrito sobre las bondades e inconvenientes contenidos descargables, también conocidos como DLC. En ocasiones, estos nos permiten ampliar sustancialmente la experiencia de juego a un precio reducido. Claros ejemplos a seguir son los DLC de Betheshda o Rockstar. Pero en ocasiones estos DLC lo único que hacen es desbloquear opciones que sospechosamente tienen pinta de haberse eliminado del juego.

Con este Ridge Racer, Namco Bandai Games intenta directamente vendernos una pequeña parte del juego para hacernos pagar tanto como queramos ampliar la experiencia. No es para nada mala idea, pues muchos juegos ya están funcionando de forma exitosa bajo el modelo free-to-play. Pero hay algunos problemas básicos que sufre este Ridge Racer.

El contenido que se incluye con el juego es totalmente insuficiente para justificar su precio, incluso vendiéndose a precio reducido (30.95€ en tiendas y 20.95€ descargable). Nada más encender el juego nos damos cuenta de que falta algo, pues los modos de juegos son más bien escasos. Podremos realizar carreras simples, contrareloj, jugar contra fantasmas de otros jugadores o competir online en carreras de 8 jugadores. Modos de elección directa, sin modo historia, carrera, mundial o similares. Lo más parecido a esto viene a ser un pretexto de competición entre 4 clubs, y un sistema de niveles con desbloqueables, donde para conseguirlos tendremos que recurrir directamente a los modos

Ridge Racer cumple tanto técnicamente como a nivel jugable; no así en la cantidade contenido que ofrece







El sistema de conducción es totalmente arcade. Este se basa en derrapes y es realmente divertido.

mencionados.

Podemos entender que el núcleo del juego se encuentre en la competición online. Pero de nada sirve si nos aburrimos de los circuitos en menos que canta un gallo. Para ser más exactos, tal cual viene de serie no encontraremos más que tres circuitos (sacados de Ridge Racer 7) además y cinco coches. Aquí es donde entra el tema de juego por partes. Podremos comprar circuitos a 2,5€ o comprar un pase Gold por algo menos de 7€ incluido en la primera remesa de juegos.

Si la idea de Namco Bandai es continuar ofreciendo contenido a precio reducido, este Ridge Racer puede acabar siendo una buena opción si lo encontramos de oferta o de segunda mano, pues el principal problema es que no ofrece en absoluto su precio inicial.

Conclusiones:

El juego es realmente divertido, siendo Ridge Racer en estado puro. No obstante, cuesta de entender cómo podemos estar comprando un juego con tan sólo 3 circuitos si no contamos el Golden Pass.

Alternativas:

Si queremos un juego de carreras para PS Vita tenemos como opciones más recomendadas Asphalt Injection y F1 2011.

Positivo:

- *Diversión directa y control divertido*
- *Técnicamente bueno*

Negativo:

- *Sólo 3 circuitos y 5 coches*
- *Nula relación calidad-precio*

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO

gráficos	70
sonido	75
jugabilidad	70
duración	10
total	**45**

Una segunda opinión:

Nos encontramos ante un juego que, para sacarle provecho, necesitaremos estar siempre conectados y dejarnos los cuartos en más contenido.

Ismael Ordás


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



perpetrado por: pandemic studios · **con la complicidad de:** lucasarts · **arma del crimen:** pc, xbox, ps2 · **año:** 2004

El rincón abyecto

Star Wars: Battlefront

Imaginad por un momento un "cross-over" entre la propuesta jugable de la saga Battlefield y el universo Star Wars. Pues existir, existe. Pero claro, no es oro todo lo que reluce...



Y es que la propuesta a primera vista tiene muy buena pinta. En pleno "boom" de los multijugadores online un juego así parecía una apuesta segura, y probablemente lo fue... comercialmente hablando.

Técnicamente.

El apartado gráfico, aún para la época, no destacaba en ningún apartado en particular: escenarios, salvo excepciones, bastante vacíos y repetitivos, y aunque la ambientación estaba mínimamente conseguida, si se notaba un cierto descuido en el apartado artístico.

A nivel sonoro es donde el juego da el "Do" de pecho. A las clásicas melodías de la saga (que suenan tan bien como siempre), se le une el no menos clásico elenco de efectos sonoros muy "Star Wars".

Pero, un momento...

...¿Este no era el rincón ab-

Asistimos a "trepidantes" combates aéreos en los que los lásers son más lentos que las naves *(Derecha arriba)*. Aunque en imagen no se puede apreciar, os aseguramos que hasta los "Rag Dolls" caén lenta y parsimoniosamente al suelo, en este juego no hay lugar para la prisa *(Derecha)*

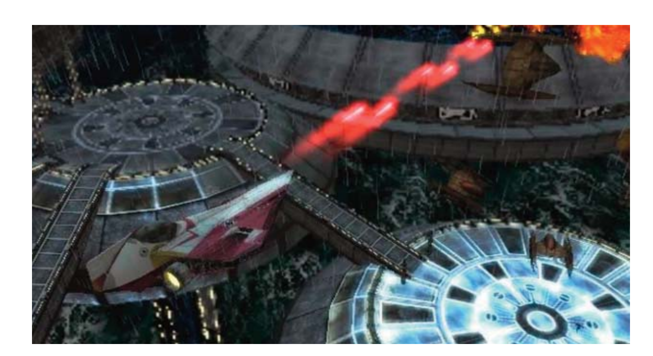
yecto?¿Qué tiene de abyecto exactamente? Pues resulta un ejemplo perfecto de como una jugabilidad deficiente, puede aniquilar cualquier experiencia por atractiva que sea. Decir que la jugabilidad es mala es quedarse muy corto: el control es ortopédico a más no poder, sobre todo en el manejo de vehículos que resultan excesivamente artificiales y poco realistas. Por no hablar de las físicas, que si las hay (yo no apostaría por ello) difícilmente podrían estar más descuidadas.

En general todo este apartado, así como las mecánicas jugables, transmiten una sensación de absoluta indiferencia hacia los defectos del título por parte de los desarrolladores. Una desidia que supone un torpedo directo a la quilla del juego, y que también se manifiesta en otras decisiones de diseño erráticas, como la propia velocidad de los proyectiles (tan lenta que a 50 metros hay que calcular deflexión al apuntar), o el tamaño absurdamente pequeño de los escenarios, que hace que los escasos y torpes vehículos parezcan una broma de mal gusto, en vez de un aliciente para jugar.

El juego manifiesta su obsolescencia en otros aspectos, como por ejemplo las "hit-boxes" de los personajes: da igual a que parte del cuerpo dispares, hace el mismo daño en el meñique que en la cabeza.

No se vayan todavía, que aún queda más: como colofón el modo online estaba muy mal optimizado, y el buscador de partidas era un auténtico horror.

Postdata: NO apto para fans.









Conclusiones:

Un juego con algunos aciertos, pero con unas mecánicas tan desastrosamente implementadas que aniquilan cualquier posible virtud que pudiera tener el juego per se. Y es que tu puedes tener los mejores gráficos (que no es el caso), o la mejor idea (que tampoco). Pero si la jugabilidad no está a la altura, de poco o nada te van a servir: Tu juego criará polvo en las estanterías.

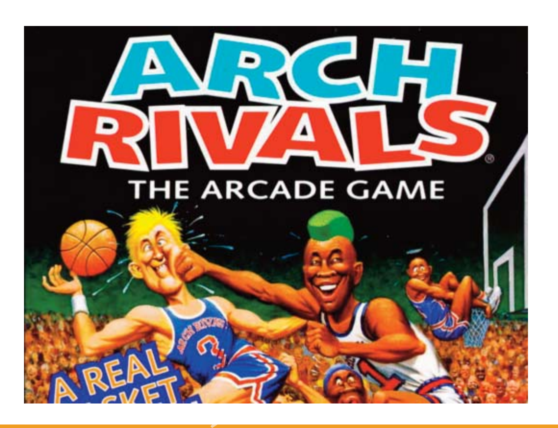
TEXTO: MIGUEL ARÁN

NOTA: -2
Malo

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com

Arch Rivals





FICHA TÉCNICA **Año**: 1989 - **Plataforma:** Arcade, NES, MD, GG - **Género**: Deportivo

Se le considera el padre de la saga NBA Jam, pero no es solo eso. Allá por 1989 Midway se desmarcó con una de las recreativas más divertidas de su tiempo

Arch Rivals se presenta a sí mismo como "a Basket Brawl", algo así como una pelea de baloncesto. Y no se puede definir mejor, en Arch Rivals tomamos el control de un equipo de dos jugadores en los que las reglas no importan lo más mínimo, todo está permitido con tal de anotar más puntos que el equipo rival, y ahí reside su gracia y su encanto, es mucho más divertido (y también más efectivo) empujar al rival mientras lanza que tratar de taponar su tiro. Eso sí, cuando los que ataquemos seamos nosotros, también deberemos tratar de evitar golpes y empujones de la pareja rival mientras tratamos de subir puntos a nuestro marcador.

Seleccionamos dos jugadores de un plantel de ocho con características muy diferenciadas:

- Blade: un gran jugador que además pone a las animadoras de tu parte.
- Hammer: el rey del rebote en las dos canastas.
- Lewis: un tirador casi infalible.
- Mohawk: el más duro del juego.
- Moose: un ganador nato.
- Reggie: fue el mejor, y quien tuvo retuvo.
- Tyrone: un coloso en defensa.
- Vinnie: un jugador equilibrado en todos los aspectos del juego.

Uno de los grandes aciertos de Midway fue la personalidad de cada uno de los jugadores, y al mismo tiempo el equilibrio entre todos ellos, propio de un título de lucha, más que de uno deportivo. Si dominabas el tipo de juego de tus personajes y eras capaz de complementarlo convenientemente, eras capaz de ganar a cualquiera, pero al revés ocurría lo mismo y dos jugadores defensivos sin aparente peligro de cara a tu canasta podían ponerte las cosas muy difíciles planteando un partido a cara de perro.

Técnicamente Arch Rivals no era un juego sobresaliente para su época, probablemente no fuese ni notable, pero estaba muy bien resuelto, el objetivo era una jugabilidad directa y divertida, que se apoyaba por un juego muy dinámico y veloz. Probablemente por esto no se definieron gráficos con mayor calidad ni animaciones más allá de las estrictamente necesarias. No por ello se dejaron atrás detalles como el público que tiraba basura al campo que debíamos evitar, el torpe arbitro que se metía en medio de la acción o los entrenadores y animadoras de cada uno de los equipos.

A los pocos meses vio la luz un port a NES, y posteriormente llegó a Megadrive y Game Gear. Se puede encontrar en algunos recopilatorios de títulos de Midway para PC, PS2 o Xbox.

TEXTO: J. BARBERÁN


juega
terapi
a.org
la quimio
jugando
se pasa
volando...

La generación de los mandos rotos



El pasado y futuro de los mandos

Aún recuerdo la primera vez que rompí la cruceta del Control Pad de mi Master System. Apenas tenía 10 años y vivía el videojuego con auténtica y sincera pasión. Por la gloria de El Hacedor que aquel pequeño rectángulo de color negro era robusto y resistente

Pero las torsiones y aporreos a los que era sometido cada vez que el cartucho de Black Belt o Action Fighter era introducido, hacían impensable una vida larga y próspera del periférico. La primera reacción que tuve (no había dinero en mi hucha para comprar otro) fue correr al cajón de mi padre, "cogerle prestado" el pegamento y aplicarle una generosa cantidad a la base gomosa de la cruceta. Afortunadamente el invento funcionó y mi mando siguió a pleno rendimiento hasta el día de mi cumpleaños, donde recibí un nuevo controlador (ese que era un intento de arcade stick) y el antiguo vivió un cómodo retiro como mando secundario.

Llegaron otras generaciones y el resultado siempre fue más o menos el mismo. Muchas horas de juego equivalen a mucho desgaste de los controladores, por muy cuidadoso que seas a la hora de mantener a tus pequeñas. La goma del Dual Shock, La cruceta de la PSP, la tele nueva asesinada por un Wiimote volador...podría seguir enumerando uno tras uno a los grandes controladores de las mejores consolas y podría deciros fallos de todos ellos, pero al fin y al cabo era un pedazo de plástico que podía ser reparado o restituido con facilidad. A unas malas, si la cosa pintaba muy mal, siempre podías reunir 20 ó 30 euros y optar por comprar uno





nuevo, y santas pascuas.

Todo lo dicho anteriormente ha sido una práctica vigente hasta el día de hoy, pero las últimas noticias y rumores han hecho que mi instinto primitivo de ahorrador se ponga en pie de guerra.

Según todos los analistas, gurús y videntes del videojuego, la próxima hornada de videoconsolas (si es que ese vetusto término puede seguir considerándose adecuado) vendrá aderezada con increibles gadgets y sobre todo, con espectaculares tablets/mando y pantallones incluidos en los controladores tradicionales. Sin duda, el abanico de posibilidades que se abre ante nosotros es ciertamente espectacular, pero...¿Qué pasara cuando en mitad del fragor de la batalla mi mando resbale? ¿Cómo sé que esa delicada pantalla resistirá el aporreo de mi sobrinito que, al igual que yo a su edad, vive los videojuegos con pasión extrema? ¿Quién me asegura que ese periférico resistirá el uso continuado de un tipo que vive por y para los videojuegos?

¿Quién me asegura que ese periférico resistirá el uso continuado de un tipo que vive por y para los videojuegos?

La respuesta a estas preguntas es muy sencilla. Cuando tu mando del futuro caiga una y otra vez acabará rompiéndose como todos, la pantalla acabará pidiendo la hora y rezando para que tu sobrino se vaya, y al cabo de unos meses machacando un título tras otro, al stick se le acabaran desgastando las gomas. El problema, amigo mío, es que el pegamento de papá no nos va ayudar a reparar estos caprichos tecnológicos y probablemente, con esos 20 ó 30 euros de los que hablábamos antes, solo tendrás para pagar los gastos de envío de ese mando/tablet, que sin ningún género de dudas será la envidia de nuestros amigos, pero también la pesadilla de nuestro bolsillo. Yo que vosotros, iría poniendo una alfombra muy muy mullida en la habitación de las consolas, por si acaso.



ANASTASIO GIJÓN
cedido por
GUILTYBIT.COM





Final Fantasy XIII-2

FINAL FANTASY XIII-2 ha sido creado con el objetivo de superar la calidad de su predecesor en todos los aspectos, dotándolo de nuevos sistemas de juego, así como imágenes y sonido rompedores. En esta obra el jugador tiene la libertad de elegir entre una gama de posibilidades y acciones cuyos resultados no solo afectan al entorno inmediato, ¡sino que incluso conforman el espacio y el tiempo! Ya no se trata de enfrentarse al destino. ¡Se trata de crear un nuevo futuro y cambiar el mundo!

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 31 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!

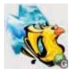

Una nueva realidad Puntos: 15
Por haber despertado a un nuevo destino en un mundo en el que todo es diferente.

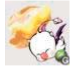

Fe en el mañana Puntos: 15
Por haber visitado a quienes aguardan las respuestas que alberga el futuro..


Desafío a la amenaza Puntos: 15
Por haber renovado los deseos de luchar por un mundo que se enfrenta a una crisis inminente.

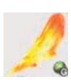

Promesas de futuro Puntos: 15
Por haber dado la espalda a un sueño plácido y darlo todo por salvar a la humanidad.


Espectador multidimensional Puntos: 30
Por haber visto todos los desenlaces paradójicos.


Jinete chocobo Puntos: 12
Por haber recorrido largas distancias a lomos de un chocobo.


Reactivador de la economía Puntos: 14
Por haber gastado cuantiosos guiles en las tiendas.


Peón de los fragmentos Puntos: 30
Por completar una categoría de fragmentos.

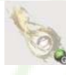

Insignia escarlata Puntos: 14
Por haber dado muerte elegantemente a un rival mastodóntico.

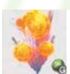

Viaje al infinito Puntos: 15
Por haber dicho adiós a una vida plácida y partir hacia los confines del espacio y el tiempo.

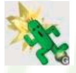

Recuerdos de un ayer lejano Puntos: 15
Por haber visitado a quienes salvaron a tantas personas en el pasado.

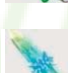

La prueba de la verdad Puntos: 15
Por haber superado los retos que esconde la Falla del Continuo.

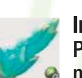

Espectador activo Puntos: 30
Por haber obtenido cinco premios con las secuencias interactivas.


Protector de la diacronía Puntos: 90
Por haber llegado hasta el final de la aventura.


Terror de la banca Puntos: 12
Por haber conseguido abundantes fichas en el casino.

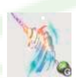

Mano firme Puntos: 15
Por responder con rapidez ante los enemigos.


Patrón de los fragmentos Puntos: 90
Por haber obtenido todas las clases de fragmentos..

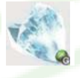

Insignia cerúlea Puntos: 14
Por haber dado muerte valientemente a un rival mastodóntico.



Insignia ocre Puntos: 14
Por haber dado una muerte perfecta a un rival mastodóntico.



Asaltador veloz Puntos: 15
Por tomar la delantera y atacar fugazmente a rivales sin apenas darles tiempo a reaccionar.



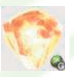
¡Con un combate basta! Puntos: 16
Por vencer de primeras a todo rival que presenta combate.



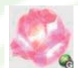
Cazador enérgico Puntos: 30
Por haber derrotado un ingente número de monstruos.



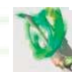
¡Monstruos a mí! Puntos: 30
Por haber derrotado a todos los rivales dignos de combatir



Invocador fantástico Puntos: 90
Por haber reclutado para tu grupo a un monstruo muy esquivo.



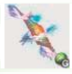
Amo del tiempo Puntos: 90
Por haber logrado los mejores resultados posibles en el combate que decide el destino del mundo.



Aturdidor Puntos: 15
Por aturdir a un buen número de enemigos.



Orquestador de golpes Puntos: 16
Por realizar varios ataques sincronizados satisfactoriamente.

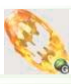


Director de batalla Puntos: 18
Por cambiar de estrategia rápidamente y adaptarse al ritmo del combate.

Desarrollo personal Puntos: 30
Por haber perfeccionado todas las habilidades.

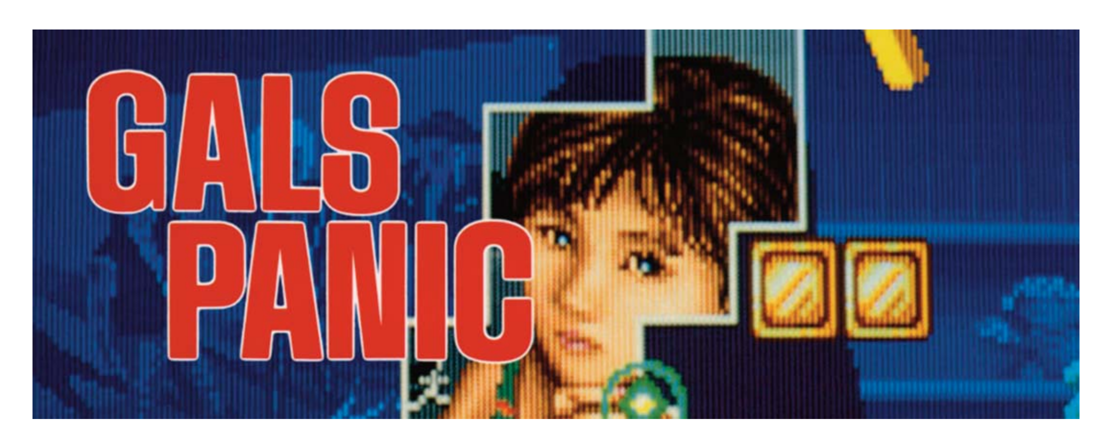


Impacto brutal Puntos: 90
Por haber causado 99.999 puntos de daño a un rival de un solo golpe.



Medalla al honor Puntos: 90
Por haber batido a un rival poderoso jugando limpio y en igualdad de condiciones.

Gals Panic! y Qix



Un parentesco curioso entre arcades

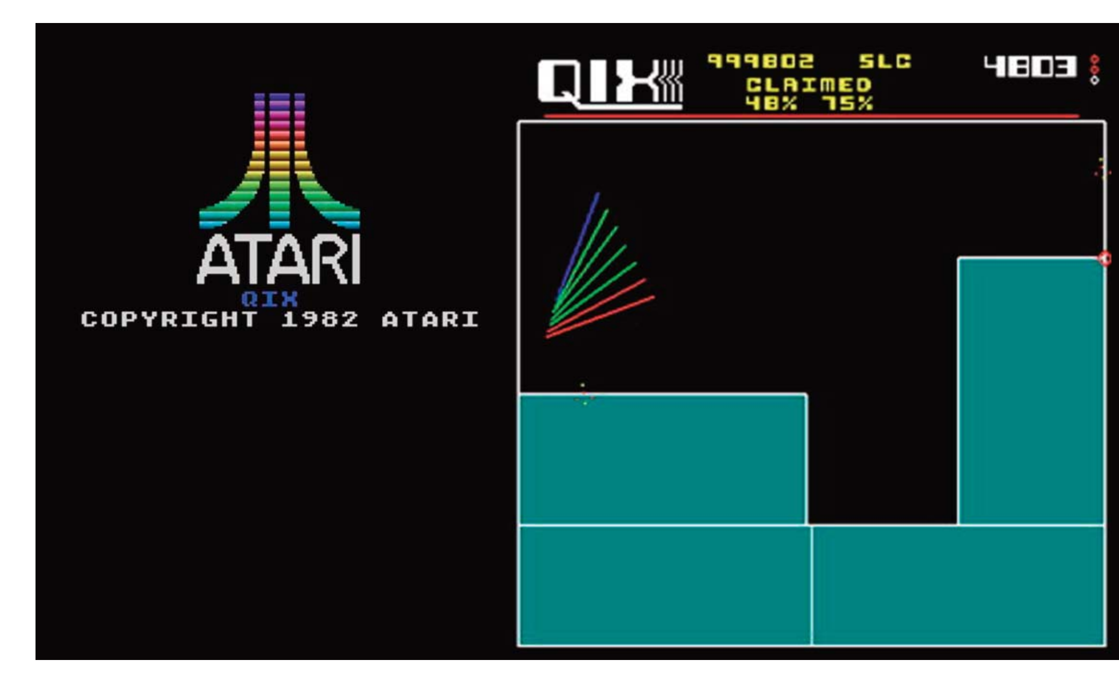
Quién más, quién menos, todo aquel que frecuentara algún salón recreativo de finales de los ochenta / principios de los noventa, seguramente realice una asociación mental rápida cuando se le mencione cierto juego, el cual tenía su punto picante y en el que el protagonista era un rombo, forma inequívocamente asociada a contenido para adultos, sobre todo si dicha forma iba en pareja. Destapar chicas se convertía en un juego, y el verbo destapar se utilizaba en el sentido absoluto de la palabra.



Sin embargo, seguramente sea una cuestión mucho menos conocida el remontarse a los orígenes de Gals Panic!, el genuino arcade de Kaneko en el que el rombo debía dibujar formas geométricas cerradas por cuatro líneas para descubrir a la chica oculta. Y dichos orígenes, o al menos la esencia jugable, se sitúa en el año 1981. Su responsable, una compañía que atesora en su debe decenas de clásicos a recordar: Taito.

El abuelo de Gals Panic! se escondía tras tres misteriosas letras: Qix. Su mecánica era bastante básica, simple y adictiva, premisas bastante comunes por aquella época en los salones de juego. Se trataba de manejar a un pequeño rombo -cómo no- que podía dibujar rectángulos a lo largo de la pantalla y del tamaño que quisiera, o más bien, que pudiera, evitando a los enemigos que pululaban por toda la zona de juego. El objetivo era rellenar a base de rectángulos un 75 % de la pantalla.

Para impedir que desarrollásemos nuestro respetable hobby de dibujar formas rectangulares, un extraño ente viaja por toda la pantalla. El enemigo se denomina de forma idéntica al juego, Qix, y está formado por varias líneas de colores. Este abstracto ser nos hace perder una vida si nos toca o si hace contacto con un rectán-



gulo que esté inacabado. En principio, este Qix no entrará en la 'zona segura' formada por los límites de la pantalla y los rectángulos bien formados. Por desgracia, hay otro tipo de enemigos (las 'chispas') que sí se cuelan en la 'zona segura' y nos persiguen incansablemente, exigiendo que estemos en continuo movimiento.

Con este básico concepto, Qix se adentra en el terreno de los juegos arcade de habilidad y pensamiento rápido y efectivo. No sólo eso, sino que establece ciertas pautas de juego que posteriormente serán tomadas, en mayor o menor medida, en un buen puñado de juegos. Bueno, por aquella época podríamos citar unos cuantos de "fundadores de género" que generarían una auténtica estirpe de sucesores, véase Breakout o Pac-Man por citar a dos de los más conocidos.

Ahora bien, Qix quizás fue menos copiado que los otros que he citado. Ciertamente se lanzaron algunas secuelas como Qix II, Super Qix o Volfield. Sin embargo, el videojuego que lograría la mayor repercusión a la hora de utilizar su base jugable no llegaría hasta 1990, fecha de lanzamiento de Gals Panic!. Se cumplía el dicho popular de tiran más dos tetas que un puñado de líneas de colores.

El abuelo de Gals Panic! se escondía tras tres misteriosas letras: Qix. Su mecánica era bastante básica, simple y adictiva.

Gals Panic

Y así ocurría en Gals Panic!, videojuego programado por los japoneses de Kaneko y jugado en todos los rincones del mundo. Y a tres cuartas partes de los que jugaban al que muchos conocían como "juego de la arañita" les importaba un bledo que fuese una copia del incunable Qix. Básicamente no tenían conocimiento de tal hecho. Ahora sí, ardían en deseos de ver los dibujitos de las seis chicas que ofrecía el juego para elegir. Y la única forma de verlas era hacer rectángulos para ir destapando la silueta de la chica en cuestión, hasta llegar, como mínimo, al 80%.

Gals Panic ofrecía coloristas y simpáticos gráficos, muy al estilo manga/hentai. Los enemigos ya no eran líneas psicodélicas, sino arañas gigantes, bolas de fuego con mala leche y pirámides puri-



tanas. Nuestro rombito preferido había ganado en tamaño y relieve y se movía con mayor agilidad, pero seguía teniendo el mismo punto débil: el contacto con sus enemigos. Al menos ya no invadían nuestra 'zona segura', a menos que nos llevásemos demasiado tiempo dentro de ella.

Queda claro que el mayor reclamo del juego era, precisamente, su recompensa al finalizar cada etapa: dejarnos ver a la esquiva muchacha. Pero los diseñadores del juego añadieron un contrapunto, un castigo a la mezquina táctica de realizar rectángulos demasiado pequeños. Existe un medidor que va avanzando si destapamos partes de la chica, a la vez que se reduce si en el rectángulo dibujado no había rastro de la muñeca. Si el indicador se reducía demasiado, el dibujo cambiaba y aparecía otro bastante menos atractivo: un cerdo parlante, un demonio salido... El quinceañero de turno se llevaba todo un jarro de agua fría, valga la metáfora.

Y es que un sistema de juego más que probado -no en vano, llevaba diez años en funcionamiento- sirvió de base para que Kaneko lo sazonara con el picante justo para atraer al público masculino... aunque valga como curiosidad que recuerdo, en su día, ver a chicas jugando a esta máquina con mucho afán.

Otras referencias del género fueron Fantasia -aquel en el que salían los rostros de Terminator o Indiana Jones-, Perestroika Girls, Lady Killers o el arcade español Splash!, donde jugábamos a ser pintores de brocha gorda -¿doble sentido?-, además de una versión

Texto: PEDJA
cedido por
ELPIXEBLOGDEPEDJA


juega
terapi
a.org
la quimio
jugando
se pasa
volando...

Sobre tetas y juegos de lucha



Es un tema que ha dado mucho jugo desde la época en la que Mai Shiranui tenía a los jugadores de Fatal Fury algo distraídos de lo que era el combate gracias a su modelito y sus poderosas razones

Pero últimamente está especialmente de actualidad porque hemos podido comprobar que dos de las sagas de lucha más famosas por el papel que en ellas tenías los pechos de las mujeres, han tomado en apariencia caminos radicalmente opuestos. Nos referimos a Dead or Alive y Soul Calibur, pues mientras la primera parece estar abandonando su abuso de estos atributos femeninos, lo que en otro tiempo había sido unos de sus rasgos más significativos, la segunda lo está explotando más que nunca, con anuncios como el que encabeza el post o la sorprendente opción de aumentar todavía más el tamaño de los pechos de las mujeres en su próxima entrega.

Lo que más dudas me genera es pensar a cuál de las dos sagas le saldrá mejor la jugada, porque no me cabe duda que ha sido un reclamo notable de ambas, pero no me atrevo a imaginar hasta qué punto. La saga Tekken ha vendido mucho, y no ha necesitado abusar tanto de las poses de sus chicas como Namco ha hecho con Soul Calibur en las últimas ediciones, así que quiero pensar que Tecmo por racionalizar un poco el tamaño de la delantera de las chicas no va a sufrir las consecuencias.

Prácticamente ningún juego ha dejado de aprovechar el componente erótico y sensual de las luchadoras como un guiño al público masculino, absolutamente mayoritario en ese tipo de juegos. Cammy en Street Fighter podía haber llevado las piernas menos destapadas, Kitana en Mortal Kombat provocaba desde los pies al correaje de sus sujetadores, Orchid en Killer Instinct llevaba una talla ciento y pico, Morrigan en Darkstalkers no se hizo famosa por sus alas de murciélago precisamente, Sarah Bryant en Virtua Fighter llevaba muchos newtons de presión bajo ese traje... en fin, que de uno y otro modo es difícil encontrar un juego de lucha en el que los personajes femeninos no tengan especialmente aprovechados sus rasgos sensuales.

Pero claro, para todo hay niveles, y ninguno de estos juegos generó tanto debate por este tema como Soul Calibur y Dead or Alive, por lo menos estos últimos años. Personalmente soy especialmente fan de la saga de Namco, una de las que más horas de diversión me ha dado de todos los juegos de lucha, pero nunca me acabó de convencer tanto artificio en luchadoras como Ivy, Taki, So-



phitia o Setsuka, por ejemplo. Especialmente sangrante es el caso de Ivy, a la que ya veis como han utilizado en la campaña publicitaría de la quinta parte (tanto por delante como por detrás), y a la que han vestido con modelitos que sobrepasan cualquier límite lógico. Me fastidia especialmente porque es el personaje que mejor controlo, porque me encanta su arma y estilo de lucha, pero lo de su vestuario le quita seriedad al juego, o al menos eso es mi opinión, quizá sean más los que piensan que lo que mola del juego es ver carne, y cuanta menos ropa haya mucho mejor. Por cierto,aquí y aquí tenéis un par de ejemplos más de lo que digo. Por supuesto, a mi no me disgusta que las luchadoras tengan un componente erótico, pero para mí esto es pasarse...

¿Y qué va a pasar con Dead or Alive? Por lo que se ha visto hasta ahora, las imágenes pintan más realistas que nunca, y las guapas chicas de siempre no parecen tan exageradas como en anteriores ediciones. No sé si ha tenido algo que ver la marcha de Itagaki de Tecmo, porque la saga estaba entrando en una espiral cada vez peor, de hecho yo con el anuncio de Dead or Alive Volleyball meempezaba a temer que la versión de lucha acabaría llegando a los extremos de Rumble Roses (sí, ese juego de Konami que llevaba lo que estamos debatiendo en este post hasta un extremo que a más de uno le recordaba a ciertos juegos Hentai), y se perdería definitivamente entre minúsculos sujetadores y excusas varias para ver chicas en poses provocativas.

Por suerte parece que no va a ser así, que Dead or Alive va a seguir siendo un respetable juego de lucha, que quizá pueda incluso alardear de no necesitar aprovechar el morbo de sus luchadoras para triunfar... aunque claro, como el mercado es el mercado y todavía queda bastante para el lanzamiento, que a nadie le extrañaría que las tallas más "estándar" que dan a entender las imágenes que han salido hasta ahora se empiecen a quedar pequeñas.

¿Y vosotros qué opinais? ¿Os encantan los juegos que enseñan carnaza, o os parece que en algunos casos sus creadores se pasan con los vestuarios y las tallas de los pechos?

ALBERTO
cedido por
WWW.PIXFANS.COM

BANG

PUM

BANG

RATA TATA TATA

vale tios suficiente

lo habeis hecho francamente bien,pero...

os sugiero que os movais mientras disparais porque estais muy verdes en ese aspecto





JUEGANDO

BY TREVERON

PUES ESTABA YO, TAILS, HABLANDO EL OTRO DÍA CON MI AGENTE EN LA CAFETERÍA ESTA QUE HACE CHAFLÁN.

Y LE DIJE "JUANFRAN, TÍO, CÓMO HEMOS ACABADO ASÍ, HACIENDO JUEGOS PARA NINTENDO, QUE NOSOTROS ERAMOS DE SEGA DE TODA LA VIDA..."

Y ME DICE "NO, ES QUE FUE IDEA DEL SONIC TEAM, PARA SEGUIR HACIENDO JUEGOS"

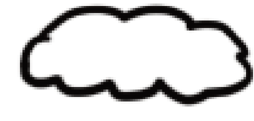
PUES VAYA JUEGOS, AHÍ, DE LAS OLIMPIADAS. QUE TAMBIEN ES QUE UNO PIENSA "UNOS QUE HACEN JUEGOS DE SONIC, SON UN EQUIPO Y SE LLAMAN SONIC TEAM MUCHA CABEZA NO CREO QUE TENGAN" QUE LA ULTIMA VEZ ME PUSIERON DE HOMBRE LOBO...

YO QUE SIEMPRE ME HABÍA QUERIDO ZURRAR CON EL FONTANERUCHO ESE Y ME TOCA HACERLO EN LOS 100 METROS VALLA. QUE SI ME TOCARA DARLE DE LECHES GANO FIJO, QUE EL TÍO ESE MATA A LAS SETICAS AQUELLAS A PISOTONES Y SERVIDOR ES UN ERIZO.

PERO ENTONCES UNO RECUERDA QUE ESTAMOS EN CRISIS Y QUE NOS PODEMOS DAR CON UN CANTO EN LOS DIENTES POR TENER CURRO.



QUE EL OTRO DÍA VI AL CRASH BANDICOOT ESE PIDIENDO EN UNA ESQUINA, QUE DE AHÍ A PONER EL CULO VA UN TRECHO MUY CORTO.





Analizando el nuevo mito



Hay veces que salen juegos que marcan grandes pasos en la industria del ocio electrónico. Hace ya por lo menos 15 años pasó algo así con un juego llamado "The Legend of Zelda: Ocarina of Time". El juego en cuestión marcó para siempre a una generación de videojugadores y se convirtió en el punto de referencia para una saga que ya se había hecho un hueco en la historia de esta industria, The Legend of Zelda, que venía haciendo éxitos desde su primera entrega, allá por la NES.

Desde Ocarina of Time, fans y desarrolladores de la saga Zelda venían aquejándose de que ningún otro juego de la saga podía hacerle sombra. No me malinterpretéis, no estamos diciendo que los juegos posteriores a Ocarina of Time fuesen inferiores en calidad sino que, simplemente, no lograban crear el mismo movimiento que siguió a este clásico de Nintendo 64.

Y, hace unos escasos meses, Nintendo lanzó para su consola Wii otra nueva entrega de esta saga. Analistas y críticos de todo el mundo tenían miedo de decirlo, unos porque no estaban de acuerdo, otros seguramente porque temían que fuese así: ¿Había superado el nuevo juego a Ocarina of Time? El debate sigue abierto.

El juego que ha vuelto a mover y remover a los fans de Zelda es "The Legend of Zelda: Skyward Sword". Sé que es tarde para hacer un análisis de un juego, pero lo que quiero analizar no es un juego: es algo más. ¿Es todo lo que dicen? ¿Es el nuevo modelo para todos los juegos por haber de esta ya vetusta saga? No me gustaría responder a esas preguntas ahora porque preferiría que antes vieses el juego con la misma perspectiva que lo he visto yo, y entonces, os daré mi juicio, que seguro comprenderéis mejor si lo hago de esta forma.

Empezando por la historia, un apartado difícil de analizar como siempre; no sólo porque no se pueda contar todo de ella a los lectores, sino también porque en Zelda es un apartado que, no es

Una historia típica y normalita pero bien llevada, que además mantiene fresca la saga, renovando conceptos clásicos y tocando otros nunca antes propuestos de la misma forma

que no se cuide, sino que simplemente no necesita cuidarse. Por alguna razón, da igual lo típicas, arquetípicas y predecibles que sean las tramas de los juegos de Zelda: siempre las perdonamos. ¿Por qué será? Tal vez porque hay pocas sagas que puedan llevar tan bien sus argumentos, sin aburrir, sin hartar y sin perder la frescura en cada entrega.

Y con este juego no se hace una excepción. Una historia típica y normalita pero bien llevada, que además mantiene fresca la saga, renovando conceptos clásicos y tocando otros nunca antes propuestos de la misma forma. Pese a ello tal vez le sobre sentimentalismo y peque de ser un poco infantil después de la épica de Ocarina o "The Legend of Zelda: Twilight Princess" o del "surrealismo" de "The Legend of Zelda: Majora's Mask ".

Haciendo un resumen muy rápido, en la nueva reinterpretación de la tierra del Poder Dorado nos encontramos un "mundo inferior", salvaje y deshabitado, y un mundo superior (Celéstea), una serie de islas que fueron elevadas sobre las nubes por una "Diosa" durante una guerra contra el mal, en las que habita el siempre protagonista Link, aprendiz de una academia de caballeros que surcan en el cielo en unas aves gigantes llamadas "pelícaros". Link acaba de graduarse y ha recibido de la sacerdotisa de la Diosa (Zelda, que es además la Zelda más carismática y adorable hasta la fecha) su título de caballero, pero entonces caerá presa de un extraño tornado que la tirará al mundo inferior. Link deberá ir en





su búsqueda, iniciándose entonces una búsqueda que esconde una guerra entre el Bien y el Mal que lleva pospuesta miles de años. Como vemos es muy simple, y encima peca de ser muy sentimental a veces. Pese a ello está llevada con maestría.

Pasando al apartado gráfico, como ya es habitual, "nuevo zelda: nuevo diseño". Esta vez nos encontramos un mundo desenfadado y de cuento de hadas, pero sin llegar al estilo "cartoon" de "The Legend of Zelda: the Wind Waker". Una propuesta bonita y que entra por los ojos, pero que tiene un fallo que debemos criticar: Nintendo ha forzado demasiado la máquina para la ocasión. Dientes de sierra, texturas planas y cargas de escenarios ralentizadas nos acompañarán durante la aventura si no tenemos un cable de conexión de 480p, y aún así se sigue notando que Nintendo ha hecho un trabajo que supera a Wii técnicamente, lo cual condena al juego a estar en una consola "que se le queda chica", por así decirlo.

Continuando con el sonoro ahora es cuando debemos quitarnos el sombrero. Tal vez la BSO de este juego no sea la más épica de la saga, pero la forma en la que está implementada, variando según las situaciones y lugares en los que nos encontramos, la hacen posiblemente la más magistral de todas; demostrando ya una madurez por parte del estudio nipón y convirtiéndose en uno de los puntos que es, a mi ver, uno de los más destacables del juego.

Plataformero porque se acabaron las grandes explanadas vacías: Skyward Sword tiene unos escenarios muy grandes, pero a la vez muy llenos de subidas, bajadas, cornisas y fosos que obligarán a saltar, correr y hacer toda clase de acrobacias

Ya para terminar nos centraremos en las mecánicas. Con respecto al control es cierto que puede resultar un poco cansado y caótico para los más veteranos, pero creo que viene bien que lo tenga de cara a los iniciados, que siempre son también un filón importante. Con respecto al desarrollo podemos resumir este juego como el Zelda más plataformero y estratégico hasta la fecha.

Plataformero porque se acabaron las grandes explanadas vacías: Skyward Sword tiene unos escenarios muy grandes, pero a la vez muy llenos de subidas, bajadas, cornisas y fosos que obligarán a saltar, correr y hacer toda clase de acrobacias. En este aspecto, este juego es el primero de la saga en incluir conceptos como el correr al apretar un botón (y no según cuanto inclinemos el joystick) y una "barra de resistencia".

Este segundo es la causa de que sea también el más estratégico. Se acabó eso de quedarse



horas colgado de una cornisa. Y no hablemos de eso de correr en círculos indefinidamente dentro de la sala de un jefe final cuando no sabemos qué hacer: el Link de Skyward Sword se cansa, y deberemos jugar en consecuencia. Es igualmente muy estratégico porque este juego incluye más ítems que ninguno otro, además de objetos coleccionables que sirven a modo de materiales, muy a lo “Monster Hunter”.

Pese a ello no es un juego difícil. Se mantiene en la línea de la saga, aunque es cierto que hay muchas pistas que pueden ayudar a los que se puedan quedar atascados, especialmente en el tema de la resolución de puzles. Lo que no podría decir es si es bueno o malo por su mecánica. Es cierto que sea plataformero y estratégico es un toque de frescor a la saga, pero también es cierto que a veces se echan de menos algunas cosas de los anteriores juegos.

Vistos sus apartados ha llegado el momento del difícil veredicto. Este juego tiene, a mi ver, una cualidad innegable: consigue que la saga siga estando fresca pese a sus ya 25 añazos. En ningún momento notaremos que se estén agotando los conceptos de siempre, pero tampoco nos encontramos un “borrón y cuenta nueva”: seguimos viéndolos por todas partes. Todo ello muestra, de nuevo, de la madurez de un estudio que ha sabido llevar siempre de forma magnífica una saga que ha envejecido muy bien.

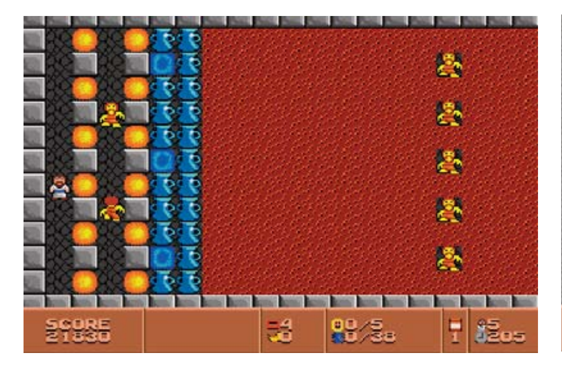
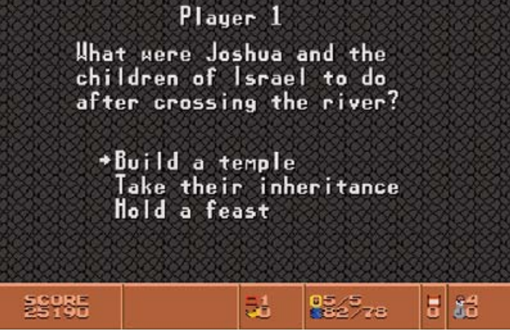
Skyward Sword no es un juego difícil. Se mantiene en la línea de la saga, aunque es cierto que hay muchas pistas que pueden ayudar a los que se puedan quedar atascados, especialmente en la resolución de puzles

Pero eso no basta para hacerle el mejor juego de la saga. ¿Dónde está la dureza de la historia de Ocarina? ¿El miedo sobrenatural de Majora? ¿La lacrimógena y a la vez entrañable historia de Wind Waker? ¿Y la épica de Twilight Princess? Faltan, y su falta es -en mi opinión- a la vez buena y mala. Buena porque una saga debe renovarse siempre y este juego cumple bien con ese precepto. Mala porque la falta consigue que este juego no quede, en mi opinión personal, por encima de sus hermanos, aunque siempre estará a su misma altura.

¿Conclusión? Es un Zelda más. Y como siempre digo: es bueno porque es Zelda. ¿Es el mejor de la saga? No lo sé y creo además que no, pero es un juego muy, muy bueno. Y fresco. Sobre todo eso. ¡Disfrutadlo!

PABLO FRANCO
MONOTEMÁTICOSFM
98.4 RADIÓPOLIS

Joshua & the Battle of Jericho

El mes pasado veíamos lo que pasaba cuando un desarrollador sin licencia pero con pretensiones educativas y devoción religiosa se ponía a crear su primer juego para Mega Drive utilizando herramientas arcaicas, pero los de Wisdom Tree no se detuvieron ahí...

Exodus fue el primer trabajo de *Wisdom Tree*, esa pequeña compañía en crear juegos de corte educativo a principios de los 90. Educativo por decir algo, ya que los elementos bíblicos que constituían el factor diferenciador de aquellos títulos estaban metidos con calzador... un calzador grande y pesado. Es más, si no hubiera sido por las preguntas tipo Trivial entre nivel y nivel, tanto Exodus ni este **Joshua & the Battle of Jericho** podrían pasar por juegos de puzzle muy normalitos.

La cuestión es que, como todos sabemos (o deberíamos saber), Josué fue elegido para guiar a los hebreos a la conquista de Canaán tras la muerte de Moisés. ¿Y a quién manejábamos en Exodus? Exacto, a Moisés. Pues una vez muerto éste, podemos hacer otro juego exactamente igual pero con Josué de protagonista, aunque el nombre del personaje no influya en absoluto en el desarrollo del juego en sí. La única diferencia notable entre Exodus y Joshua es la paleta de colores: mientras que el primero fue desarrollado originalmente para NES, esta secuela “espiritual” (nunca mejor dicho) se creó directamente para la 16 *bits* de Sega. El resultado, no obstante, sigue siendo una obra técnicamente paupérrima. Al fin y al cabo, *Wisdom Tree* nunca se caracterizó por ser muy puntera.

Joshua arranca con una breve introducción del personaje según la Biblia, tras lo cual se nos explica en qué consisten los objetos que iremos recogiendo a través de las docenas de



intrincados niveles que conforman el juego. Nuestro objetivo es recolectar hierro, bronce y oro para nuestro pueblo (sí, los hebreos) y, en última instancia, acabar con los cananeos. Entre nivel y nivel deberemos contestar a 5 preguntas de la Biblia (concretamente, del libro de Josué), que nos permitirán ganar vidas extra si nuestras respuestas son correctas. Un interesante toque, sin duda el aspecto más puramente educativo, pero que se nos antoja un sinsentido si consideramos que tenemos continuaciones infinitas y *passwords* para volver al último nivel jugado.

La verdadera chica del juego es, como en el caso de su predecesor, el excelente diseño de niveles. Tras la disposición de bloques, rocas, objetos y enemigos hay auténtico ingenio, y a menudo tendremos que rompernos la cabeza para elegir el momento adecuado en el que empujar una roca para atrapar (o aplastar) a un enemigo y que nos dé tiempo a recoger el oro mientras otro nos persigue. Una vez recogidos todos los objetos, aparecerá la casilla de salida, pero la frustración se apoderará de nosotros cuando uno de estos enemigos nos toque y mate justo cuando estábamos a punto de alcalzarla. Y es que Josué, como Moisés antes que él, muere con un solo toque de los cananeos o aplastado por cualquiera de las rocas que se nos haya olvidado desplazar en nuestra huida.

Parece una tontería pero, pese a su simpleza, el juego llega a resultar altamente adictivo, en parte por su sencillo y preciso manejo, y en parte por su ajustadísima curva de dificultad. Si nos gustan mínimamente los puzzles (un género que nunca ha sido demasiado abundante en consolas, en comparación con los PC), no será raro que pasemos de terminar varios niveles al día a emplear el día entero en uno solo de ellos. Esta creciente dificultad se notará más o menos tras la primera veintena de niveles, pero es muy posible que no provoque en nosotros sino una mayor obsesión por seguir avanzando. Puede darse el caso de que, cuando aparezca la salida, lo haga en una casilla que hemos bloqueado accidentalmente con una roca, teniendo que reiniciar el nivel. Pero la mayor dificultad provocará una euforia también mayor según vayamos cogiéndole el truco a los objetos, las rocas y la mecánica de juego en general. Así pues, al menos en este sentido, bravo por Wisdom Tree.

La música, por otro lado, sigue siendo algo insoportable. Al igual que en Exodus, podemos desactivarla desde el menú inicial pero, a diferencia de éste, no suena en absoluto durante el juego sino cuando lo ponemos en pausa y al inicio de cada nivel. Y no son sólo melodías simples y repetitivas sino realmente hartantes. Cierto es que no suenan mientras llevamos a Josué por esos pasillos llenos de bloques, pero los efectos de sonido son tan escasos y pobres que no compensan en absoluto el silencio imperante. Se impone la vieja técnica ninja de poner nuestro disco favorito con el juego mudo.

Joshua & the Battle of Jericho no es, desde luego, ninguna joya del catálogo de Mega Drive. Sin embargo, sí es el juego de Wisdom Tree más logrado (que noes mucho) y sin duda el más adictivo. Su jugabilidad en general es brillante, hasta el punto de enganchar y hacernos olvidar sus evidentes carencias en los demás apartados. La rom es fácilmente localizable y el cartucho original se puede encontrar en Ebay por unos 20 euros. Si te apetece incluir un título de Wisdom Tree en tu colección, ésta es la elección adecuada.



CARLOS OLIVEROS
hombreimaginario.com



Wii que no quiere expulsar el disco

Es un problema bastante común. Puede ser debido a una caída, suciedad, o simplemente, por el uso



Lo primero de todo es hacernos con un destornillador de tres puntas. Aunque lo podemos hacer con uno de dos, nos va a facilitar mucho la tarea



Quitamos el embellecedor negro que tapa la bahía de puertos y desatornillamos los cuatro tornillos marcados en rojo de la imagen

La generación actual de consolas se ha ganado una cuestionable mala fama por sus continuos fallos. Embutir un PC destinado a jugar en un espacio tan pequeño y tan precariamente refrigerado ha desembocado en que la confianza del consumidor cada vez se vea más mermada. Una obsesión que casi roza lo enfermizo cuando ves que gente incluso antes de comprar su máquina ya se ha hecho con una buenca cantidad de ventiladores extras o se ha abastecido con el kit definitivo de "resucitación". Kit que sistematicamente aplica haya o no necesidad de ello.

Aunque en menos número que sus competidoras, Wii también ha dado muestras de presentar defectos de hardware. Pero a diferencia de PS3 y X360, estos suelen ser fallos mecánicos. Sobra decir que, aunque molestos, son mucho más sencillos de localizar y reparar. Rara es la vez que una Wii con problemas acaba llegando a la basura.

Uno de estos fallos, y bastante común sobre todo en los primeros modelos de la máquina es el que nos encontramos cuando al pulsar el botón de eject, ésta no quiere expulsar el disco que se encuentra en su interior. El chac-chac que oímos acaba por delatar el origen del problema. Aunque lo más costoso es llegar hasta él.



Quitando los tornillos de abajo, podemos separar las carcasas. Cuidado de no llevarnos el cable que une el bloque

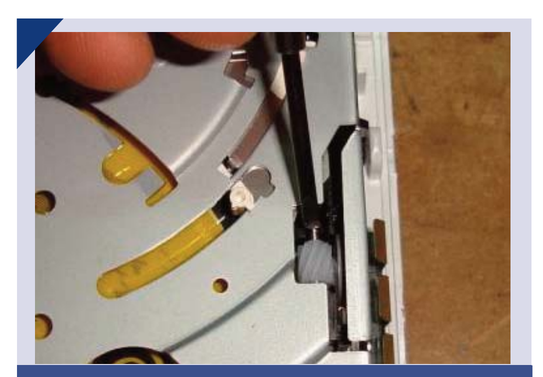


Este cable debemos quitarlo con firmeza pero con sumo cuidado. Es el encargado de transmitir las órdenes desde el frontal

Una vez hemos liberado la máquina de todas sus carcasas, debemos quedarnos con el bloque une la placa y el lector. Si nos fijamos en la parte derecha podemos ver un pequeño engranaje. Es aquí donde está el problema



Debemos fijarnos si el engranaje está salido. Caso que no lo esté y oimos un ruido espantoso al meter un disco, muy posiblemente el fallo esté en el grupo de engranajes. En ese caso sería necesario desmontar el lector para poder llegar hasta ellos y sustituirlos



Si el engranaje de la imagen está salido, basta con hacer un poco de presión con un destornillador para que vuelva al origen



En caso de que no lo esté, será necesario localizar y sustituir el engranaje del tren que presente un piñón roto


Pepo'12
3er
aniversario
GAMES TRIBUNE
TERCER ANIVERSARIO
GRACIAS POR HACER DE GAMES TRIBUNE LA REVISTA
MENSUAL DE VIDEOJUEGOS MÁS LEÍDA DE INTERNET



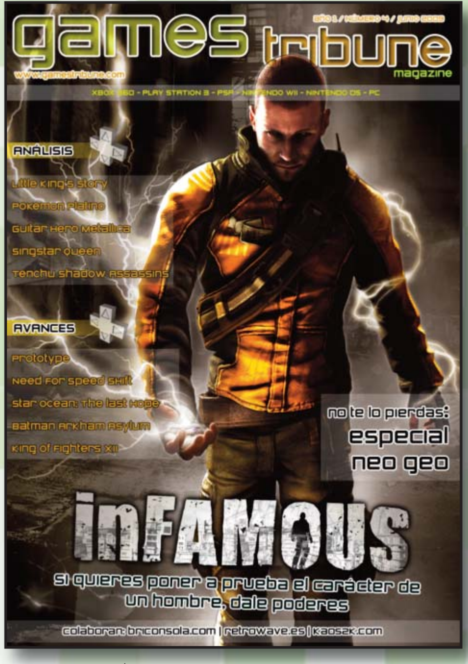
Número 1 - Marzo 2009



Número 2 - Abril 2009



Número 3 - Mayo 2009



Número 4 - Junio 2009



Número 5 - Julio 2009



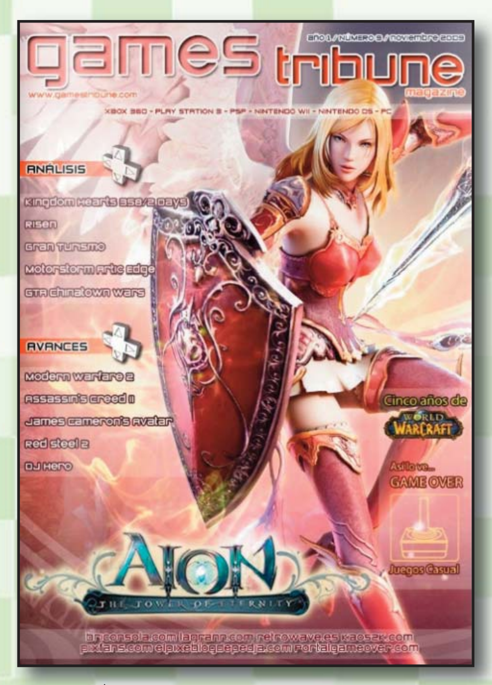
Número 6 - Agosto 2009



Número 7 - Septiembre 2009



Número 8 - Octubre 2009



Número 9 - Noviembre 2009



Número 10 - Diciembre 2009



Número 11 - Enero 2010



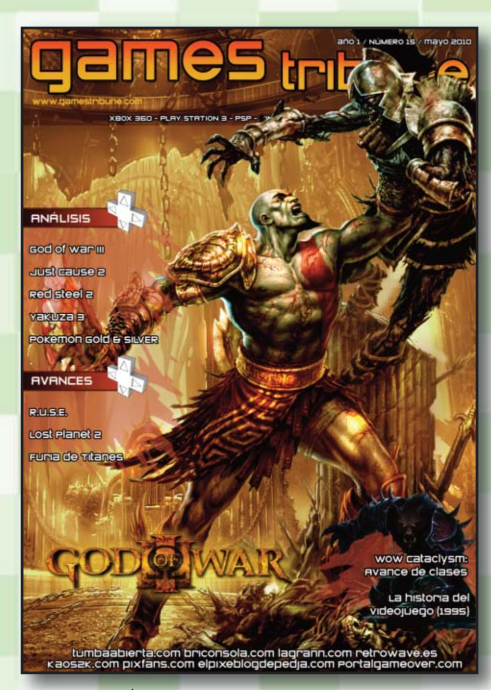
Número 12 - Febrero 2010



Número 13 - Marzo 2010



Número 14 - Abril 2010



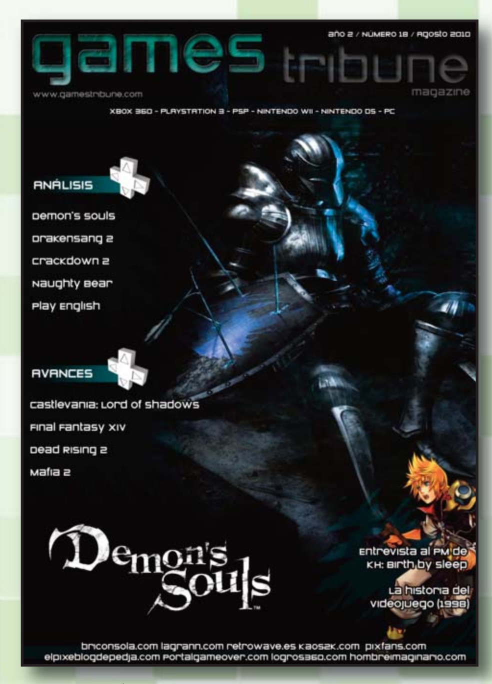
Número 15 - Mayo 2010



Número 16 - Junio 2010



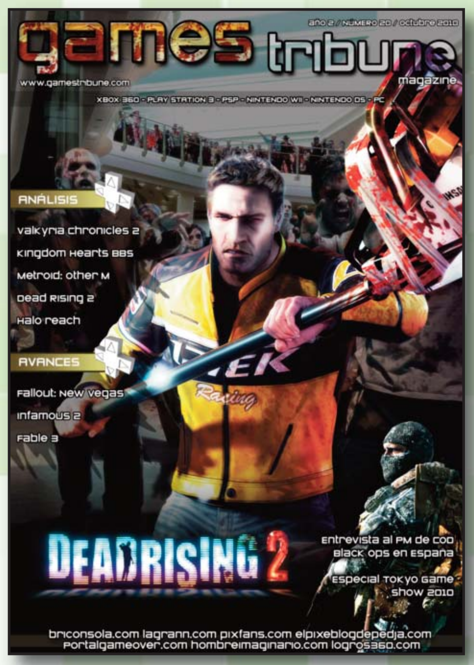
Número 17 - Julio 2010



Número 18 - Agosto 2010



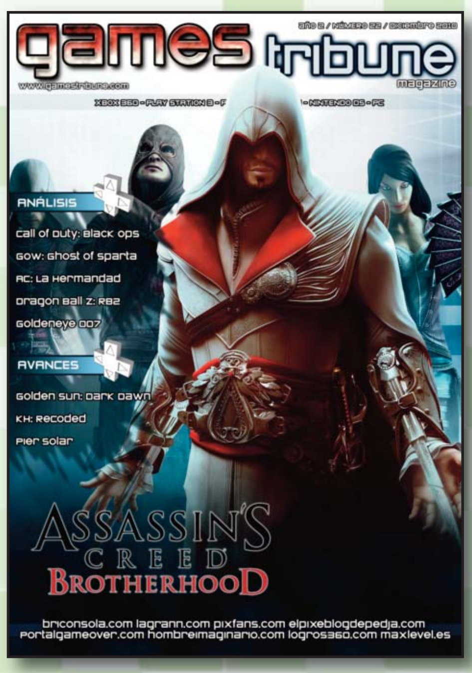
Número 19 - Septiembre 2010



Número 20 - Octubre 2010



Número 21 - Noviembre 2010



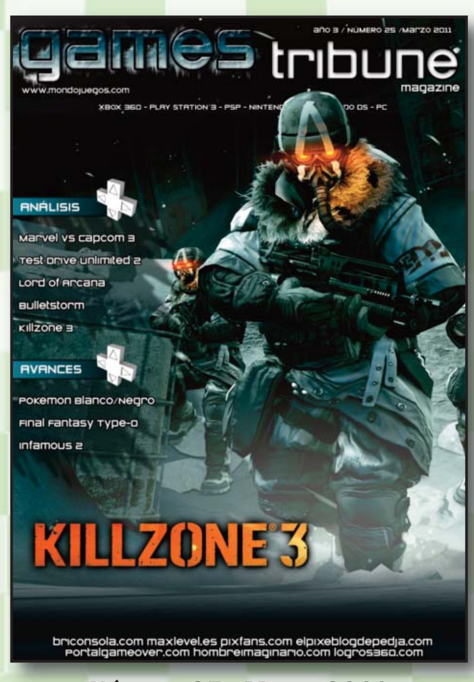
Número 22 - Diciembre 2010



Número 23 - Enero 2011



Número 24 - Febrero 2011



Número 25 - Marzo 2011



Número 26 - Abril 2011



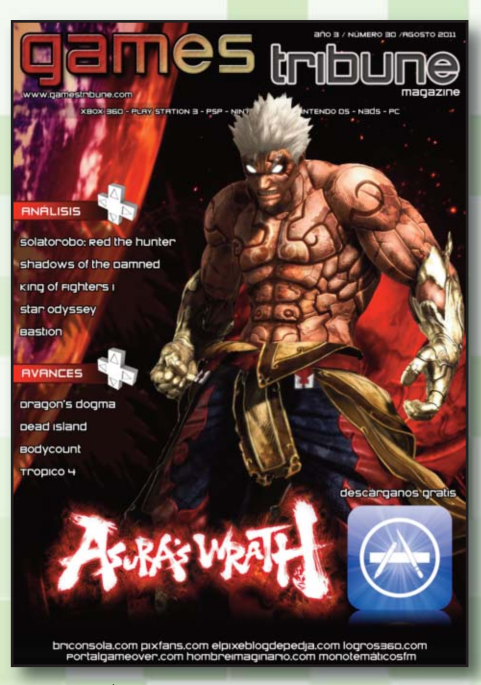
Número 27 - Mayo 2011



Número 28 - Junio 2011



Número 29 - Julio 2011



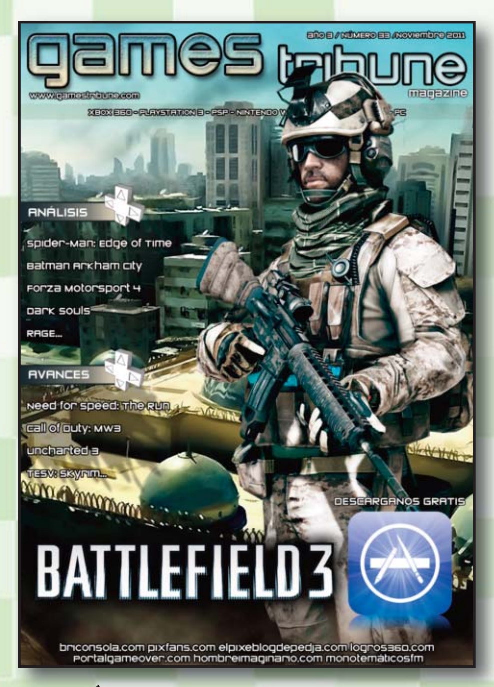
Número 30 - Agosto 2011



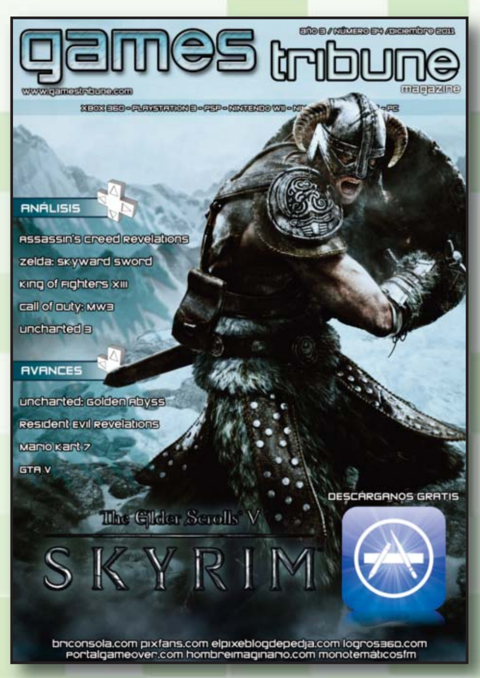
Número 31 - Septiembre 2011



Número 32 - Octubre 2011



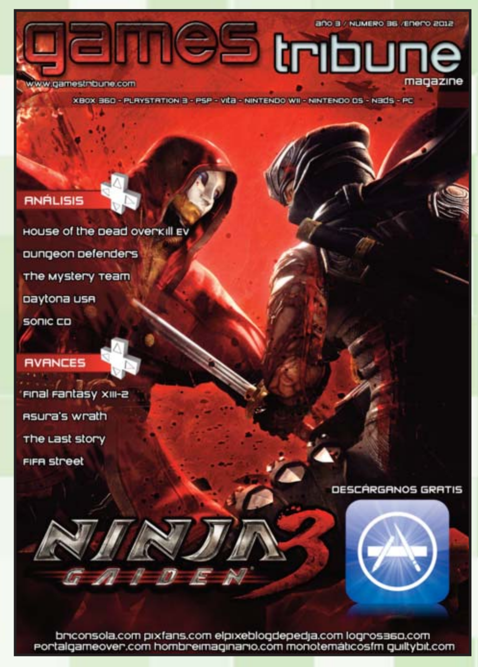
Número 33 - Noviembre 2011



Número 34 - Diciembre 2011



Número 35 - Enero 2012



Número 36 - Febrero 2012



ISSN 2014-4652